全機種&全方位対応！ さらに今号は"彼氏"&0円ゲームにも対応！

デンゲキニンテンドーDS 8月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年6月18日発行・発売 第10巻 第15号 通巻166号

電撃ゲームス

Vol.10
定価650YEN



初めての
夏が
来る。

巻頭インタビュー
KONAMI・
内田明理氏が語る
「恋愛ゲームの最前線」

FRONT MISSION EVOLVED
DESIGNWORKS HERALD
設定画やイメージ画に見る
『フロントミッション
エボルヴ』の世界

Solarobo Archives
貴重な設定画と
特濃インタビューで
『Solarobo
ソラロボ(仮題)』の
世界を紐解く
連載第3回！

山手線命名100周年
勝手に締めくくり企画
「山手線でGO!」
山手線29駅で
「かけそば」一気食い！

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
すべての武器を
使いこなすための
MSF武器カタログ！

ゼノブレイド
モノリスソフト・
高橋氏の言葉とともに
RPGとしての魅力を解析！

電撃モンハン組合
『MH』シリーズの
魅力に迫る連載第3回！
あなたの知らない『MH3(トライ)』を
開発スタッフが明かす!!

ゴースト トリック
『逆転裁判』ファンの乙女達
meets『ゴースト トリック』!
果たして、その反応は？

ファイナルファンタジーXIV
αテストから一新される
βバージョンのバトルを
開発者に直撃！

ロスト プラネット バウンドレイブン
『ロスト プラネット』の世界を描く
連載コミック第4回！

2010年も熱愛宣言！ 毎日彼女に恋してる

特集1 ラブプラス＋

彼女との新たな恋愛生活の魅力に
インタビューとプレイインプレッションで迫る！
さらに『ラブプラス＋』特製ブックマーク付き！

0〜500円(税込)で楽しめる
ダウンロードゲームを徹底網羅！

特集2 毎日特売！ プライスレスゲームガイド


PS3
PlayStation 3
RPGで梅雨払い!
アクワイア
PS3専用ソフト
剣と魔法と学園モノ。2G
2010年7月15日発売予定
スペシャルプライス ¥5,229(税込)
ダンジョンRPGの傑作が
ゴージャスに!
主要NPCは人気声優グループ「スフィア」が担当!ですわ
●HD対応でグラフィック大幅進化! ●自分好みにキャラクターエディット!
●全キャラ50人以上フルボイス化! さらにNPCキャラ達と一緒に冒険できる!
PlayStation®Network
"PS"、"Playstation"、"PLAYSTATION"、"PSP"および"●"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PS3"は同社の商標です。
© 2010 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved. ※ゲーム画面は開発中のものです。



大総力祭!!
日頃のご愛顧に大感謝!!
PSP
PlayStation Portable
PSP®専用ソフト
バクマツ☆維新伝
レボリューション
2010年6月25日無料配信開始!
くわしいことはホームページを見てね～♥
PSP®の新作ローグライクRPGが
無料!!
公式サイト：http://bakumatsu.acquire.co.jp/
ACQUIRE
アクワイア


PS3
PlayStation 3
XBOX 360
BLAZBLUE
CONTINUUM SHIFT
2010.7.1 ON SALE
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT 〈通常版〉
希望小売価格 7,140円（税抜き 6,800円）
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Limited Box
希望小売価格 9,660円（税抜き 9,200円）
アークシステムワークス株式会社
http://www.arcsy.co.jp/
オフィシャルホームページ
http://blazblue.jp
最新PV配信中!!→
© ARC SYSTEM WORKS
"" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また " PS3 " は同社の商標です。
©2003 Microsoft Corporation.All Rights Reserved.Microsoft,Xbox, XBOX 360 は米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

電撃ゲームス Vol.10 CONTENTS 1



COVER ラブプラス＋

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です。


Amusement Explorer
G-mode
アナタ、読めてますか？
1.左右が空いている状態で二人連れが！どうする？
二人連れ
二人連れ
2.子どもとテレビを観ていたらラブシーンが！どうする？
10
3.自慢のアフロで映画へ。館内が混んできた！どうする？
上映中
※1〜3の答えは下にあります。
読めてる度診断ゲーム
空気読み。
答え：1.左右どちらかにずれる 2.数字キーでチャンネルを変える 3.はじの席に移動
テトリスから本格RPGまで、いろいろ遊べるG-modeのケータイゲーム！
ジー・モード
検索
※各キャリアにより配信されているゲームが異なるため、詳しくはサイトでご確認ください。
EZweb
Y!
Keitai
無料メルマガ会員登録受付中！
Tetris ®&© 1985〜2010Tetris Holding. Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Game Design by Alexey Pajitnov. Original Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved. Sub-licensed to Electronic Arts Inc.and G-mode,Inc. オセロは登録商標です。©MegaHouse ©G-mode
株式会社ジー・モード 〒150-0045 東京都渋谷区神泉町8番16号 渋谷ファーストプレイス3階
ジー・モードのゲーム情報は http://www.g-mode.jp
「サイトの御利用に当たって」「個人情報保護方針」をよくお読みの上、御利用下さい。「iモード」及び「i-モードロゴ」はNTTドコモの登録商標です。「Yahoo!」および「Yahoo!」「Y!」のロゴマークは、米国Yahoo! inc.の登録商標または商標です。
EZwebはKDDI株式会社の登録商標です。BREWおよびBREWに関連する商標は、Qualcomm社の商標または登録商標です。本広告に掲載の情報は2008年12月現在のものです。本広告に掲載しているゲームの対応機種はサイトにて御確認下さい。

CONTENTS 2

電撃ゲームス

G A M E　I N D E X

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.248のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている

リアルから生まれる理想
理想が変えゆくリアル
内田明理

恋愛という、人にとって
最も心が揺れ動くシチュエーションは
これまで幾度となくゲームの題材になってきた。
そのなかでも最先端といえる形の1つを
構築したのが『ラブプラス』だろう。
間もなく最新作が発売される本シリーズの
成り立ちと未来とは……？





普遍的な恋愛ゲームの再提案 そのキャラクターとシナリオ作り

――内田さんがプロデュースされた『ラブプラス＋』と『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story（以下、GS 3rd）』が、6月24日に同時発売ということで、今回は両作品を中心にお話をうかがいたいと思います。内田さんは『ときめきメモリアル Girl's Side』『ランブルローズ』『ラブプラス』と、キャラクター性の強いゲームを多く手がけられていますが、これは意識的にかかわられてきたのでしょうか？

内田明理氏（以下、敬称略）：じつは自分でも最近まで気付いていなかったんですよ。キャラクターものを作ろうと考えたことは全然なくて、それよりもキャラクターとプレイヤーであったり、キャラクター同士の“コミュニケーション”を大事にしているという部分が、どのゲームにも共通している要素だったりします。たとえば『ランブルローズXX』だとキャラクター同士がタッグでやりとりをすることで、キャラクターが人間みたいに反応してくれるのが楽しい、というような部分ですね。

――今回の2作品はSLG的な方向性ですが、昨今の恋愛ゲームはテキストAVGのように、決まった物語を提示する形でキャラやドラマを見せていくものが多かったと思います。そういった作品は意識されていますか？

内田：今でも恋愛ゲームの趨勢はそっちなんじゃないですかね。でも私の場合、実は昔からいわゆる「ギャルゲー」というものをやったことがないんです。それこそ『ときめきメモリアル』を遊んだくらいで。なのであまり意識はしていないですね。もちろん『Girl's Side』（以下『GS』）シリーズの場合は『ときめきメモリアル』という恋愛ゲームとしての縛りがあるので、そこから出発して、そのフォーマットからハミ出せない部分も当然あります。一方『ラブプラス』については完全に新規タイトルだったので、なんでも思いどおりにやってみようと。

――ちなみにこの2作品に共通する印象として、普遍的な恋愛の魅力をゲームのなかで改めて再提示しているような気がします。それに対して、コアな人も含めてゲームファンが大きく反応しているような。

内田：そう言っていただけると冥利に尽きますね。この2作品はユニバーサルじゃないですけど、日本で育って普通の中学・高校に通っていたり、通ったことがある男性・女性なら、みんなだいたい同じような経験や思い出があって、理解できるというロジックでやっていこうと考えていました。アニメをいっぱい見ていたり、マンガをたくさん読んでいる人じゃなくても理解できる世界観を目指した感じですね。

――そういった世界観を作り出す要素のひとつとして、キャラクターが持つ役割というのは大きいと思うんですが、『ラブプラス』の場合ですと、同級生の愛花と、年上で包容力のある寧々、年下でワガママな凛子という3人が“彼女”になります。プレイヤーごとに理想の女性像が違っても、この3人なら基準になれるだろうと考えて設定されたんでしょうか？

内田：まず、キャラクターの数を3人より多くしなかった大きな理由は、ずーっと遊んでいただくために、1人のキャラクターにものすごい量のコンテンツをつぎ込まなければいけないという物理的な問題です。と同時に、『ラブプラス』のコンセプトの1つは「自分と付き合っていく過程で彼女が変化していく」ということなので、本来ならキャラが1人でもその変化に多様性があればいいはずなんです。物理的な制限を逆手にとって、その多様性に特化していけば、最終的にはキャラクターの数ではなく、どれだけ深くそのキャラクターと付き合ってもらえるか、ということに行き着くだろうと。そのなかで1人ではなく3人にしたのは、男の人生において「年下フェイズ」と「同級生フェイズ」と「お姉さんフェイズ」という恋愛の時代があるはずだという考え方ですね。自分が今どのフェイズであってもフィットするようにという意味で、最終的に3人に分けてあります。

――一方『GS』を見ると、女性が考える「こういうキャラがいてほしい」という男性像はまた違う印象です。

内田：全然違いますね。ただ『GS』についてはキャラクターやキャストへのご要望をすごくたくさんいただく反面、自分の中では情報ナシでフラットに制作するようにしています。キャラクターを分類する「なんとか属性」的な引き出しがないことが、よくも悪くも自分の武器だと思っているので。あくまで自分で考えて「こういうヤツがいたらおもしろいだろうな」とか「こういうヤツがいたら惚れるよな」というところを出発点にしています。それに対して結果的に「○○系のキャラですね」と言われること自体は多いんですけどね。

――『GS』シリーズはナンバリング作品3つのキャラクターがすべて異なっていますが、それぞれどんなコンセプトにもとづいてキャラが生まれたのでしょう。

内田：申し訳ないのですが、特にシリーズをとおした壮大な計画があるわけではありません（笑）。毎回全力投球で作り終え、もう何にも出てこないから次回作は絶対無理、となりますね。それでも時間が経つと、もっとやりたいことが出てきたり、テーマとしてこういう人間関係を描いてみたい、というアイデアが出てくるんです。その際は、特に「女の子が惚れるようなキャラを作ろう」と考えているわけではなくて、それよりも人として心の琴線に触れる人物を作ろうとしています。あとは小松原（里枝子氏、『GS』シリーズのキャラクターデザイン担当）に任せればカッコよくしてくれるので。キャラクター性についても、小松原がちゃんと記号性を意識したデザインでフォローしてくれているおかげで、自分としては描きたい人物像を自由に描けている感じです。

――キャラクター制作以外に、シナリオや演出面で気をつけている部分はありますか？

内田：口調ですね。普通の人がしゃべるようなものにして、無理のある語尾や、キャラクターにわざと色を付けるためのセリフは避けて書いています。たとえば真面目なキャラが「私は○○だが」とか言うケースってあるじゃないですか。でも現実ではどんなに真面目でも、そんな語尾で話す男の子ってあまりいないですよね。あとは「ら」抜き言葉などは文法的には間違っていても、意図的に口語として使っています。ほかには一見意味のない「えー」とか「んー」といった、セリフでないようなセリフも重要ですね。僕は小津安二郎監督の映画が大好きなんですよ。若い頃に観てなんてダルい映画だろうって思っても、30歳を過ぎると「素晴らしい！」ってなる。

――生活の中の、あの“間”の描き方ですよね。

内田：そうですそうです。だからゲーム中でも、セリフだけで全部を語るのは避けるようにしています。そのぶん説明不足だってよく言われるんですけど（笑）。音声収録でも声優さんが困っちゃうんですよ。これはこういうニュアンスの「んー」なんですって説明しないと、そりゃわからないですよね。そういうやり取りはしょっちゅうです（笑）。

「同じ人間の考えることなので、感情の流れや、心の琴線に触れる部分は基本的には男も女も変わらないだろうと思っていました」



▲『ラブプラス』と同様にDSならではの要素も多い『Girl's Side 3rd Story』

異なるファンをもつ2作品の共通項

恋愛成就後の生活をリアルタイムでシミュレートすることで熱狂的なプレイヤーを生み出した『ラブプラス』と、女性向け恋愛ゲームとして不動の地位を築いた『ときめきメモリアル Girl's Side』。今回は内田プロデューサーに両作品の根幹をなすものについて聞く。



WORKS

主な作品

発売年■主要作品／機種（制作内容）

2002年■ときめきメモリアル Girl's Side／PS2（ディレクション、プランニング、シナリオ）
2005年■ランブルローズ／PS2（プロデュース、プランニング）
2006年■ランブルローズXX（ダブルエックス）／Xbox 360（プロデュース、プランニング）
■ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss／PS2（プロデュース、シナリオ）
2007年■ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love／DS（プロデュース、シナリオ）
2008年■ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season／DS（プロデュース、シナリオ）
■とんがりボウシと魔法の365にち／DS（プロデュース）
2009年■ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus／DS（プロデュース、シナリオ）
■ラブプラス／DS（プロデュース、プランニング、シナリオ）
2010年■ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story／DS（プロデュース、シナリオ）
■ラブプラス＋／DS（プロデュース、シナリオ）

プロフィール 内田明理

株式会社コナミデジタルエンタテインメント プロデューサー。多くの作品制作において、プランニング、シナリオ執筆も担当する。



三角関係に揺れ、裏の声を知る『Girl's Side 3rd Story』

――本作でDSでの『GS』は3作目になりますが、一番最初に女性向けの恋愛ゲームの制作にかかわることになったときは、どう思われましたか？

内田：最初はどうしようと思いました。女性向けの乙女ゲー的なものはやったことすらなかったので……。ただ、そこを一生懸命勉強してマネしてもしょうがないだろうと開き直った部分もありましたね。女性向けとはいっても、必ずしもすべての恋愛ドラマや恋愛小説を女性が作っているわけではないですから。だから、そこに対して注ぎ込める自分の武器や引き出しはなんだろうと考えたときに、やっぱり今まで接してきた恋愛小説やドラマ全般、そして小津監督の映画などだろうと。

――同じ『ときめきメモリアル』という冠が付いていても、女性の視点というのは男性とかなり違いますよね。

内田：それでも同じ人間の考えることなので、感情の流れや、心の琴線に触れる感情的な部分は、基本的には男も女もそんなに変わらないだろうと思っていましたね。ほかにも男である自分がプロデュースをすることについては、学生時代に女の子から少女マンガを借りて「おもしろいな」と読んだりしていたので、大丈夫かなと。

――たしかに『ときめきメモリアル』シリーズのファンの女性は多いですし、『ラブプラス』をプレイしている女性もいます。基本のドラマ作りやゲームとしての起伏の作り方は同じだということでしょうか？

内田：そう思いますね。でも演出面では大きく変えた部分があります。男性向けの『ときめきメモリアル』は3年間いろいろなイベントや思い出があって、最終的な告白の時に初めて感情的な吐露がありますよね。でも女性向けとして考えると、その3年のあいだにもっと「今、お互いに恋愛状態なんだ」と思えるシーンを増やしていかないと、満足してもらえないんじゃないかと。なので卒業の日に告白されるというお約束は守っていますが、そこまでの段階でも「恋愛状態にいる2人」という演出を多く取り入れていくように作っています。

――『GS 3rd』の恋愛過程では、今回新たに三角関係モードも用意されていますね。

内田：本当は女性向けの恋愛をテーマにするのであれば、2人の男の間で揺れる自分というシチュエーションは、まさに王道としてやるべきことなんです。これまではシステム上なかなかできず『2nd Season』では親友モードとして割り切った形にしていました。でもやはり人間ドラマとしてもっと掘り下げてみたいということで、今回はイチかバチか採用しています。1回遊ぶだけでは全然遊び尽くせないくらいのパターンがあって、固定の組み合せだと男2人のあいだに自分の知らない世界や過去があったりと、より深いお話が楽しめるでしょう。たとえば最初は琉夏君がいいと思っていたけど、琉夏君の兄の琥一君が出てきて、3人で遊んでるうちに気持ちが揺れてきちゃって……っていう、まさに恋愛ドラマの主人公の心境を楽しんでほしいですね。これは実際にプレイしていただいて、どのような反応があるか楽しみです。

――もうひとつ新しい要素としては、テキストノベル風のADVイベントが採用されていますが。

内田：三角関係になる固定の男2人を設定して、深く掘り下げていく時に障害になるのが、視点が常に自分（＝主人公）で、その一人称視点から変えられないということなんです。そうなると、自分が見えているものしか情報として入ってこない。そうでなければ本人からか、人づてに聞くしかない。でも男の信条として全部を自分で語ることはできないですし、かといって脇役が出てきて「あいつ本当はあんなことを考えてるんだぜ」ってペラペラ情報を教えてくれるのもカッコ悪い。そこでいっそのこと別視点のものを作ってしまえと。それがあのADVイベントのコンセプトですね。男達は自由に自分が言いたいことを自分の目線で語ることができるし、それをプレイヤーが神の視点から見ることで、実はあの時こんなことを考えていたんだ、というのを紐解くことができる。

――その視点と、一人称視点ならではの没入感とのバランスは、結構悩まれたんじゃないでしょうか？

内田：かなり考えましたね。最初は普段のイベントシーンのなかに割り込ませようかとも考えたんですが、押しつけになってしまうだろうということで別の扱いにしました。イベントが発生するごとにどんどんお話がオープンしていくので、プレイヤーは自分の好きなタイミングで見ることができます。順番に俯瞰して眺めていってもいいし、スルーしてクリア後にまとめて読んでもいい。読んだ後にもう一回プレイしてみると、今度は裏で考えていることがわかりながらそのセリフを聞けるので、また全然違った感じになります。何気ないセリフだと思って聞き流したことに相手が傷ついていたり、つまらない話だと思っていたら、彼的には思い入れがあったり。そういう意味でよりドラマチックになったと思います。



時間性の深さに地域性の広がりを＋した"彼氏"待望の『ラブプラス＋』

――『ラブプラス＋』の前に、前作『ラブプラス』のお話を少し。先ほど『GS』で恋愛中の状態を描いていくというお話がありましたが、そこから発展して『ラブプラス』につながった部分もあるのでしょうか。

内田：そうですね。「恋愛成就→はい、エンディングです」というよりは、お互いに恋愛状態だよねっていうことを確認し合ったところからの楽しさのほうが、現実の恋愛では大きいじゃないですか。恋愛をテーマにするのであれば、そこをもっともっと掘り下げられたらいいなという思いはありました。

――『ときめきメモリアル』のような従来の恋愛ゲームとの大きな違いのひとつですよね。従来だと、告白したorされた先は、クリエイター側からの一方的な物語として提示されることが多かった。それを『ラブプラス』のような形で実現できたのは、やはりDSというハードの存在が大きいのでしょうか？

内田：DSだけでなく、ここ数年、携帯ゲーム機が国民的なゲーム機として普及しはじめて、ゲームとの付き合い方がすごく大きく変わったと思うんです。自分の生活の合間に入ってくるというか。特にキャラクターゲームだと、ゲームを楽しんでいる間、パートナーみたいに生活の中に入り込んでくるようなプレイスタイルができる。それがひとつのヒントになりました。

――生活の合間に入ってくるということでは、リアルタイムモードの採用も重要だったと思います。もちろんスキップモードもあるんですが、リアルタイムで楽しんでいるプレイヤーのほうがはるかに多いですよね。これは現実と同じ時間軸で過ごすことで生まれる力が大きいと考えてのことだったんでしょうか？

内田：ちょっと空いた時間にちょっと遊ぶというDSのプレイスタイルを考えた時に、その合間にやってもやら

「バーチャルの世界に引きこもるのではく、ARなどの延長として





ゲームと現実をリンクさせた「彼女との旅行」

◀彼女との一泊旅行では、実際の観光地・熱海とリンクする形でリアルタイムイベントが展開していく。



『ラブプラス＋』にもARマーカーを使った要素が

◀対応したデジタルカメラでARマーカーを撮影することで、そこから3D映像が浮かぶ仕掛け。

解説 1 *Boy meets Girls*

"彼女"と同じ時を共有する生活

『ラブプラス＋』でさらに広がる彼女と一緒の時間と空間

一般的な男性向け恋愛ゲームが、主に恋愛関係が成り立つまでの過程を描いてきたのに対し、恋愛成就後の生活を現実時間とリンクする形でゲームに採用した『ラブプラス』。ゲームと生活の密着度の面で新境地をひらいた本作については、発売後もARマーカーを利用したキャンペーンやユーザー間での盛り上がりが話題に。そして最新作『ラブプラス＋』では、前作のデータを引き継げるうえ、彼女との熱海旅行や、日本全国のDSステーションで固有のマスコットキャラを入手できる「ご当地ラブプラス」など、地域性の広がりを見せている。

なくてもいいという選択肢を与えると、逆に継続しないと思ったんですね。ちょっとの時間だけどやらなきゃいけないとか、呼ばれているとか、そういうめんどくささは意図的に入れていくようにしました。恋愛はもちろんですが、ペットを育てるときも人間関係を育てるときも、自分が手塩にかけた手間と時間が愛情の大きさに比例すると思うので。

――タッチペンを使った要素も、最初は『GS』で採用したのがきっかけで?

内田: あれは発見でしたね。『GS』では当初、DSで作るんだったらせっかくだからタッチペンを使った遊びを入れようと、機能面から採用したものだったんです。でも実際にタッチして反応させてみると、キャラクターを直に触ることにダイレクトなおもしろさがありました。コントローラやマウスでカーソルを動かして反応を引き出すような今までの操作とは、まったく違っていましたね。しかも『ラブプラス』は3Dなので、そういった部分をさらにきめ細かく作れるという利点もありました。

――iPhoneアプリの『ラブプラスi』シリーズも配信されていますが、DS同様にiPhoneというハードとの親和性も高そうですね。

内田: 高いと思いますね。それにiPhoneはタッチペンじゃなくて指で直にタッチしますからね。iPadでやるともっと大変なことになるんじゃないでしょうか(笑)。

――そしていよいよ『ラブプラス+』が、前作から9カ月というかなり早いスパンでの発売になります。これはユーザーの方の反響を受けての結果でしょうか?

内田: もちろんそれはありますね。前作ではかなり新しい遊びを試みたので、自分たちでも見えていない部分がたくさんあった。この仕様でどれくらい遊んでもらえるんだろうかとか、そういうところで想像どおりの部分もあったし、想像と全然違う部分もあったんです。だから早くそこをフォローしたいなと。

――『ラブプラス+』では、リアルタイムで長い間遊ぶという時間的な深みに、地域的な広がりがプラスされています。

内田: 彼女を連れてどこかに出かけるという、ある種の"ごっこ"はある程度予想していたんですが、思っていたよりも多くの人がそういう楽しみ方をしてくださっていて。冷静に考えるとDSとソフトを持ち歩いているだけなんですけど、ちゃんと空想の彼女として扱ってくれていて。だから本作では持ち歩くのではなくて、ちゃんと「連れて行った」と思って遊んでいただけるようなものにするために、全国でなにかを展開する要素はぜひ採用したいと思っていました。

――その結果がご当地ラブプラスであり、さらに深い形としての熱海旅行ということなんですね。



新しいデバイスと技術 そしてシリーズ&内田氏の展望

――iPadが発売され、今後は新しいデバイスとしてのXbox360のNatalや、新ハードであるニンテンドー3DSも控えています。さらにグラフィック面では3D映像が身近なものになりつつあります。ゲームに限らず、今後それらの登場でどのような可能性が広がっていくと思われますか?

内田: ウィリアム・ギブスンの小説みたいな世界になるのは見てみたいですね。部屋に入ったら勝手に立ち上がって、いろいろとできるインターフェースとか。あとはデバイスではないですけど、ARマーカーもおもしろいですよ。これまでのゲームはバーチャル空間の中に世界のすべてをかっちりと作って、その中に没入してくださいというスタンスでした。ただ、PS3もXbox360も映像は素晴らしいし、『アバター』なども実写と見間違うほどですけど、それでも見ていると実写じゃないことがわかっちゃう。一方でARがおもしろいのは、現実の中にバーチャルなものを入れているので、ほぼ実写なんです。たとえば背景のどうでもいいビルを作るためにお金と時間をかける必要はなくて、背景はそのへんにある実際のビルでいい。むしろ実写だから本物ですし。必要なバーチャルだけを作ってリアルの中にぽーんと置いちゃったほうが話が早いじゃないかっていう、この逆転の発想は驚きでした。

――その方向性で技術が進化したら、可能性はさらに広がっていきそうですよね。

内田: もっともっとおもしろくなると思いますよ。だって現実とバーチャルを切り替える必要がないんですもん。バーチャルな世界に引きこもらなくても、バーチャルなものが現実世界の中に混在していく。そういう形になっていくとおもしろいでしょうね。

――ちなみに『ラブプラス』で最初にARマーカーの仕掛けを採用したのは去年のクリスマスでしたっけ?

内田: クリスマスケーキのキャンペーンのときですね。ソフトの発売後、DSを彼女に見立ててパフォーマンスをしているという状況が日本中で起こっていて、そんな人のコメントのなかに「画面の中から彼女が出てきません」って書いてあるのを読んだんです。じゃあ出てきちゃったらおもしろいなと思って(笑)。

――こうなったらいいなという部分を、技術やデバイスでどんどん実現できるようになってきていますよね。

内田: 技術でいえば『ラブプラス』ではタッチパネルも音声認識もそうですし、描画面でもかなり高度なことをいろいろとやっています。でもそういう部分の苦労をあんまり語る必要はないんですよね。遊んだときにどんな技術が使われているのかわからなくても、とにかくおもしろければいいと思うんです。たとえばDSを持って、「彼女と旅行に行ってきました」って記念写真を撮るのも、プレイヤーの方が考えた遊びのひとつでしょう。そういった意味で、ゲーム中に用意されている遊びだけじゃない形で『ラブプラス』というものを使って、みなさんがいろいろと趣向を凝らしてパフォーマンスしてくださっているのを見るのは嬉しかったですね。そういう遊びも含めて『ラブプラス』だと我々は思っているので。

――『ラブプラス』と『GS』、2つのシリーズは今後どんな感じに進化していきそうでしょうか。

内田: 毎回全力投球なので、次のことはまだかなり漠然としていますが……いろいろと新しいハードのウワサも出てきているみたいなので、それらでまたおもしろいことができればいいなと思います。

――では最後に、この2作品に限らず内田さんが今後やってみたいことはありますか?

内田: 日本全国の男の子が遊ぶようなゲームを一度は作ってみたいですね。ガンプラとかキン消しとかビックリマンとか、年代ごとに共通のキーワードになっている遊びがあるじゃないですか。やっぱり自分も過去に男の子だったことがありますし(笑)、エンターテイメント業界に身を置いているからには、そういうものを死ぬまでにひとつでも作ってみたいというのが夢ですね。

(取材・文責:電撃ゲームス編集長 千木良章)

バーチャルなものを現実世界の中に混在できたらおもしろいですね」

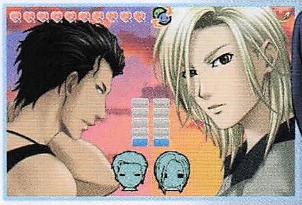
解説2 *Girl meets Boys*

ドラマチックに描かれる"彼"との距離感

王道から生まれたその世界は女性プレイヤーのさらなる理想へ

恋愛SLGの代名詞である『ときめきメモリアル』の女性向け版として登場した『Girl's Side』シリーズ。学園生活のなかで自分を磨きながら、気になる相手とのシチュエーションを楽しむのは男性版と同様だが、ファッションの多様性やイベントの演出、DS版でのタッチペンを利用したスキンシップ要素などは、本シリーズ独自の進化を遂げている。最新作『Girl's Side 3rd Story』では、2人の男の子と主人公の3人イベントなど、男の子との恋愛模様の描き方が進化。さらに初の試みとして主人公以外の視点で描かれるADVイベントを搭載。

気になる2人との悩ましくも嬉しい関係



▶タイプの違う兄弟、桜井琉夏・琥一とのW大接近モード。テンションゲージを上げれば特別な会話も発生。

季節や相手に合わせた服装でデートを演出



▶着せ替え感覚で楽しめる主人公のファッション要素。季節感やCUTE、SEXYといった属性も重要となる。



ラブプラス+
LOVEPLUS PLUS

いつでも会いたい。いつでも会える。

彼女と付き合い始めてからから約9ヶ月……。最高にホットな夏がやってくる！　イメージを大幅に変えた髪形や、嬉し恥ずかしの熱海1泊旅行、はじめてのケンカや何気ないプレゼント……などなど、3人の彼女達の新しい魅力がギュギュッと詰まった『ラブプラス+』がもうすぐ発売！　彼氏諸君、データ引き継ぎ用のDS本体の準備は万端か!?



ラブプラス+　2010年6月24日発売　DS
■通常版：¥4,800(税込)／DSi LL本体同梱版：¥24,000(税込)
■ETC(コミュニケーション)　■KONAMI　■プレイ人数：1人(通信時は最大3人)

















2010年も熱愛宣言! 毎日彼女に恋してる

内田P×石原Dインタビュー プレイインプレッションで『ラブプラス+』に大接近!

DSの中に存在する“彼女”との日々を過ごし、“彼氏（＝プレイヤー）”の生活に彩りを加えていく『ラブプラス』。本作は、その『ラブプラス』に熱海旅行をはじめとした新要素が多数追加された進化版。発売まであと1週間となる今回は、プロデューサー・内田明理氏＆ディレクター・石原明広氏のインタビュー、担当ライターのプレイインプレッションによって、本作ならびに3人の彼女の魅力に迫っていく！　これから彼女を選ぼうと思っている人も、もうすでにラブラブだという彼氏も必見の内容となっているので、絶対に見逃さないように！

※画面は開発中のものです。



キャラクターデザイン

ミノ☆タローさんコメント

夏です。白い渚とセーラー服。
青春の香り…甘酸っぱいですね。
ところで、貝殻を耳に当てると波の音が聞こえるって本当ですかね？
誰かが「貝が海で住んでいる間に貝殻が海の音を記憶するんだよ」と言ってました。
ん〜ロマンティック。今年こそ素敵なBEST OF SUMMERにしたいなぁ。

内田P×石原Dインタビュー PART.1

深層心理に訴えかける『ラブプラス』

●まず、今作から“彼氏”になるという人達に向けて、改めて、彼女達3人の魅力を教えてください。
プロデューサー・内田氏（以下、内田P）：マナカはよくも悪くも世間知らずなのですが、それが皆さんの思い描く“クラスの潔癖な女の子”に繋がっているんです。大体クラスに1人ぐらいは、お金持ちで頭のいい“高嶺の花”な女の子っていますよね。そういう女の子が自分のことを好きになって……という男子の夢の具現化なんです。
●今、20代や30代のユーザーが当時あこがれていた女の子を想い出すことができるんですね！
ディレクター・石原氏（以下、石原D）：そうですね。そして、今、現役で憧れているクラスメイトがいる人は、一度マナカでシミュレートしてみるといいかも（笑）。
●（笑）。では、『ラブプラス＋』での、彼女の新しい魅力といったら、どんなところでしょうか？
内田P：新しく追加されたケンカのイベントですね。彼女があそこまで感情をあらわにするシーンは前作にはなかったので、ぜひ見てもらいたいですね。
●なるほど。では次に、リンコはどうでしょう？
内田P：学生時代に文系を選んだ人は、自分の周りにもリンコのような女の子がいませんでしたか？　世の中に対して斜に構えて、自分で壁を作っている女の子です。でも、そういう子に限って、付き合ってみると“構ってちゃん”だったりするんです。そういうギャップを見てもらえればと。あとは、年下なのでフランクに会話できますよね。
●友達の延長みたいな？
石原D：『ラブプラス＋』での熱海旅行でも、年齢相応のはしゃぎ方をしたりしてかわいいですよ。
●逆に、年上のネネさんはどうなんでしょう？
内田P：“年上のお姉さん”という、男の子なら1度はあこがれを抱く女性ですね。ネネさんは、ときには少女のように甘え、ときには年上としてリードをと、1人で何役もやってくれるんです。“とにかく恋人に癒されたい！”と思っている人には、彼女が合うのではないでしょうか（笑）。あと、彼女の新しい髪形はロングなのですが、長くなったことで逆にかわいらしくなったのかなと思いますね。
●電撃ゲームスの編集部員には、彼女がネネさんだという人が多いのですが、これはなぜだと思いますか？
内田P：年齢ですかね（笑）。年齢が高くなるとネネさんのような女性に甘えたくなるんですよ。逆にリンコは若いユーザーさんの層に人気がありますね。
石原D：ネネさんのファンは熱狂的な方が多いですよ。
●ちなみに、電撃ゲームスの編集長はリンコでした。
内田P：それは若いっていうことですね。もしくは青春時代に忘れ物をして生き続けているかのどちらかかと（笑）。
石原D：やっぱりユーザーさん自身の性格や経験によって彼女にしたいというキャラというのは変わってくると思うんですよね。
●リンコやネネさんを選ぶ人はわりとわかりやすいのですが、マナカにハマる人はどういった方なのでしょうか。
内田P：私の個人的な見解ですが、少女マンガとかロマンチックなものに憧れを抱いている人が多い気はしますね。
石原D：本作は深層心理に訴えかける部分が多いんです。最初は好きな声優さん目的で友達パートを進めていたのに、恋人となったのは別のキャラだったりとか。
内田P：その話はよく聞きますね。こういった心理的な部分は自分達でもまだ分析していなかったりするので、いつかしっかり解析してみたいですね。
石原D：恋人パートばかりに目が行きがちな本作ですが、そういった“自分の本性”を知ることもできるので、ぜひ友達パートもしっかり楽しんでみてもらいたいですね。



▶見た目やボイスの第一印象で選んだキャラとは別のキャラが恋人になったという人も多いという。初志貫徹などと意固地にならず、流れのまま恋人関係になってみるのもいいだろう。



高嶺 愛花

TAKANE MANAKA　CV:早見沙織

- 学年：高校2年生
- 血液型：A型
- 誕生日：10月5日
- 星座：てんびん座
- 好きなもの：お菓子作り、ピアノ

PROFILE







診断 こんなアナタは マナカと相性ピッタリ!

ステレオタイプな優等生のマナカと相性がいいのは、真剣に恋愛を考えられる真面目な性格の人。彼女と一緒に、真っ直ぐな青春を謳歌しよう!

①清純派という謳い文句に興奮しがち
②ロマンティックな恋に憧れる
③いつでもフレッシュな気持ちでいたい

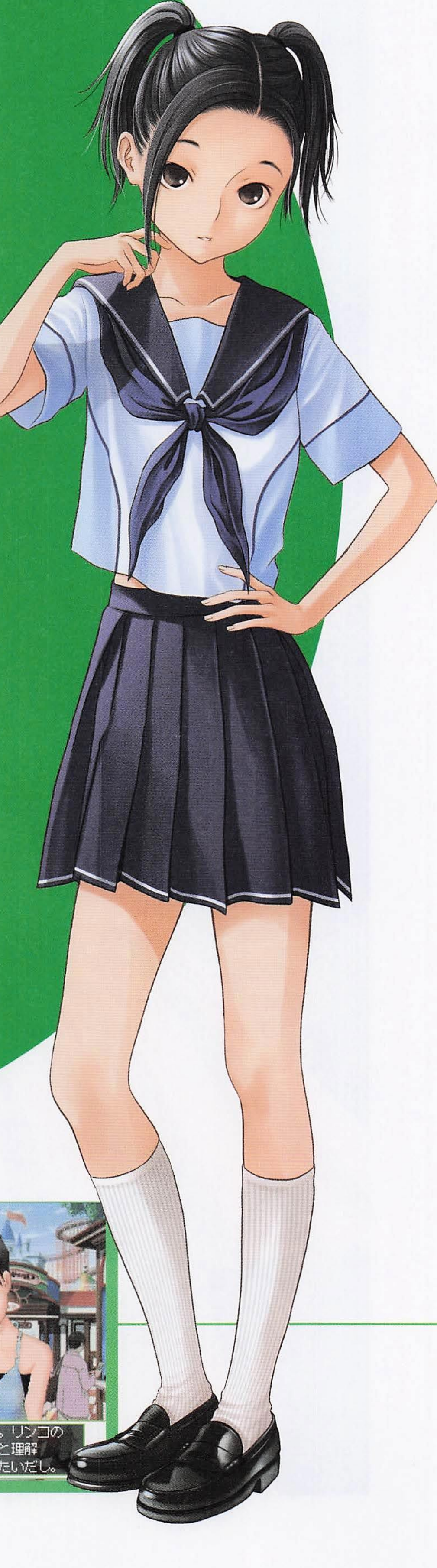
内田P×石原Dインタビュー PART.2

気持ちの悪い実体験をさらけ出した!?

●『ラブプラス+』最大の見どころである熱海旅行について。まずは、企画のきっかけについてお願いします。
内田P：彼女が出来た高校生の男子が夏を迎えて考えることといったら「旅行」しかないんですよ。その熱を形にしたかったというのが企画の発端ですね。
石原D：『ラブプラス』という作品自体が、誰かの"想い出あるあるネタ"を形にしたものですからね。だから、企画の会議はちょっと気持ち悪いんですよ。みんなの青春の実体験を聞かないといけないから。
内田P：「聞いた話では、友達がこんな体験をしたことがあるそうなんです」とごまかしながら話すのですが、すぐに自分の体験だとバレちゃうんです（笑）。
●（笑）。では、これから彼女と旅行に出かける彼氏達に、実体験を交えたアドバイスをお願いします。
内田P：旅行はまだちょっと早いんじゃないかな（笑）。
石原D：刺激が強すぎるので、来年まで待ったほうがいいかも（笑）。でも、我々もユーザーさんに旅行のイベントを楽しんでもらいたいと思っていますので、実際は6月24日の発売日から始めても、順調にプレイすれば7月には旅行へ行けるようにはしてあります。
内田P：メールなどで彼女としっかり予定を立てておくことで、より楽しい旅行が楽しめるようになっていますので、ぜひ、がんばって見てもらいたいですね。
●旅行は熱海ということですが、なぜこの場所が舞台になったのでしょうか？
内田P：候補はたくさんあったのですが、日本の観光地として一番イメージしやすいのが熱海だったんです。あとは日本の大体真ん中にあるというのも大きかったですね。私達もロケで訪れましたが、日本の"観光"が詰め込まれたかのようで面白いので、ぜひ機会があればみなさんにも行ってみてもらいたいですね。彼女との2人旅もいいですが、大人数で大部屋に泊まって大騒ぎしてみるのも楽しいですよ。
●続いて、ミニゲーム関連のお話を聞かせてください。彼女と運動ができる「ラブ・フィットネス」は、どういった発想から生まれたのでしょうか？
内田P：これはまったく予想していなかったことなのですが、『ラブプラス』を始めてから生活サイクルが規則正しいものに変わり、健康になったと言う方が多かったんです。だったら、さらに健康になってもらえるシステムを追加してもいいかなと思ったんです。ということで、フィットネスを追加しました（笑）。
石原D：そこまで本格的なものじゃないですけどね（笑）。セット数も設定できるので、ユーザーさんの体力に合わせて、運動量を選べるようになっています。
●「ぱずるだま」についてお聞きします。このミニゲームを追加した理由は？
石原D：前作で、意外にも「リアルタイムモード」で遊んでくださるユーザーの方が多かったんです。そこで、DSを開いているときに、ちょっとしたミニゲームもできるといいかなと思い、「ぱずるだま」を追加したんです。
内田P：「ぱずるだま」は、最終的に、単体で別のソフトにしてもよかったんじゃないだろうかというぐらい完成度が高くなりましたね。
石原D：隠しキャラが強いんですよ。社内でもクリアできた人間は数人しかいませんでした。
●ご当地キャラはいかがでしょうか？
内田P：ご当地キャラのレベルを上げて、音声ガイドをぜひ聞いてみてほしいですね。声優さんには、キャラとしての声の演技ではなくナレーターとして声を当ててもらいましたので、かわいい声で淡々としゃべっている感じは、新しい何かに目覚めますよ！



▶ご当地カプセルでご当地キャラがダブった場合、そのキャラがレベルアップ。レベル2で動きが、レベル3で音声ガイドが追加される。ぜひ、レベル3まで上げて音声ガイドを聞こう！



小早川 凛子

KOBAYAKAWA RINKO　CV:丹下 桜

PROFILE

- 学年：高校1年生
- 血液型：B型
- 誕生日：8月17日
- 星座：しし座
- 好きなもの：読書、音楽（特にロンドンパンク）、ゲーム（格闘ゲーム）







診断 こんなアナタは
リンコと相性ピッタリ!

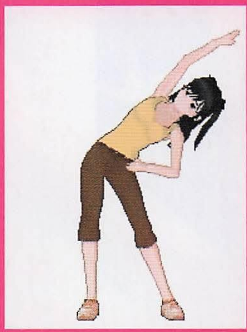
クールな性格をしたリンコは、なじられて喜ぶちょっとMな人にピッタリ!? リスやネコなどの小動物系とじゃれあうのが好きな人もいいかも。

①SかMかでいえば、ドM
②過去にツライ恋の想い出が……
③小動物に好かれがち

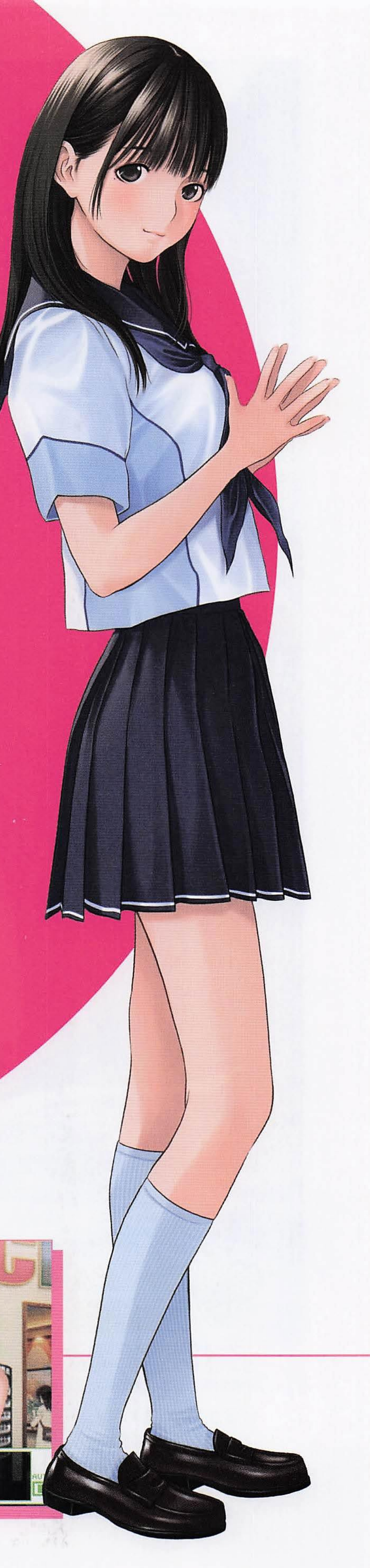
内田P×石原Dインタビュー PART.3

『+』は『ラブプラス』ユーザーへの恩返し

●『ラブプラス』というゲームが、ここまでの広がりを見せるものとは想定していましたか？
内田P：新しいことをやろうとしているという自負はありましたし、ユーザーさんの求めているものをお届けできるだろうとは思っていました。ただ、それは確信ではなかったんですね。だから、これだけユーザーさんに盛りあがっていただいたということは、嬉しさ半分であり、驚き半分ですね。また、僕らが予期していなかった部分が好評だったり話題になったりすることもあるので、今でも日々ユーザーさんの声には耳を傾けています。
石原D：だから、今回の『ラブプラス+』はユーザーさんの「こんなことができたらいいよね」という案を詰め込んだ恩返しのようなものでもあるんです。
●予期しなかった反応というと、たとえば？
内田P：ゲーム部分とは直接関係ないのですが、最近「電撃ラブプラス」の抱き枕カバーの中に入って記念撮影をしている人を見せてもらいました。すごいことを考える方がいらっしゃるんだなぁと驚きました（笑）。
石原D：今回、新たに音声で呼んでもらえるプレイヤーの名前を公募したのですが、想像以上に女性からの応募が多くてビックリしましたね。
内田P：新しい呼び名の中には“お姉様”など、女性を意識したものもありますので、活用していただければなと。
●内田さんと石原さんが、『ラブプラス+』のここを見てほしいと思うところを教えてください。
内田P：彼女との信頼関係が最高の状態まで達していると、「本当にダメだ……」というとき用に、彼女が励ましてくれるモードが使えるようになるんですが……コレは一度きりしか見られないので、遊びで使わないほうがいいです。
石原D：見てほしいんだけれど、これを見るような状況になってほしくないという（笑）。ジレンマですね。
内田P：本当に「俺はもうダメだ……」ってときに、ぜひ使ってください。ツライ状態のときに聞いたら、本当に励まされると思います。泣きますよ、たぶん。
石原D：内田がそこを推すのなら、僕はシャワーシーンで（笑）。下品にならない程度の健康的なセクシー路線でかわいくしたので。個人的には、夏の日焼けをしたあとのシャワーシーンをぜひ！
内田P：シャワー中に彼女が独り言を言うじゃない？ その台詞の台本を収録現場で初めて見て、「えぇッ、コレ読んでもらうの」って感じでしたよ（笑）。
●最後に、既存のファンと、これからゲームを遊ぼうと思っている新規ユーザーに一言お願いします。
石原D：前作をプレイしてくださっていた方は、データを引き継ぐときにしか見ることができないイベントがありますので、ぜひデータ引き継ぎをしてみてください。また、『ラブプラス+』には新要素が多いので、彼女との日常が変わってしまうのではないかと不安を持っている方も多いと思うんです。しかし、決して『ラブプラス』の本質は変えていませんので、そこは安心してください。新規の方も、容量が倍になっていたり、値段も安くてお得ですので、ぜひこの機会に手に取っていただければと。
内田P：ずっと継続して遊んでくださっている方、ありがとうございます。とうとう、“はじめての夏”がやってきます。しっかり旅行の計画を立てて楽しんでくださいね。また、家族旅行や写真旅行で熱海に行くことなどがあれば、鞄の中にひっそり彼女を忍ばせて連れて行ってあげてくださいね。また、恋人や奥さんがいる方は、ぜひ同日発売の『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』をプレゼントしてあげてください。きっと2人とも幸せになれるんじゃないかなぁと思います（笑）。



▶「ラブ・フィットネス」をはじめ、全国の彼氏達の意見を参考にして考案・追加された要素も。そんな開発の心意気に応えるべく、1日中DSを開いて彼女とイチャイチャし続けたい！



姉ヶ崎 寧々

ANEGASAKI NENE CV:皆口裕子

PROFILE

- 学年：高校3年生
- 血液型：O型
- 誕生日：4月20日
- 星座：おひつじ座
- 好きなもの：家事、ホラー映画







診断♥こんなアナタは
ネネと相性ピッタリ!

年上の余裕だけでなく、少女のようなかわいらしさを持つお姉さん。癒しを求めるちょっとお疲れの人には、ネネさんのような彼女がピッタリ!

①いくつになっても甘えん坊
②気持ちのいいことが好き
③「お姉さん」と聞くとドキドキしちゃう



先行 プレイインプレッション

現役彼氏による新要素レポート

過去の『ラブプラス』特集にて、嫁・リンコとの甘い学校生活を披露した担当ライター・川地誠。潜伏期間中もリンコとの愛を育み続けたオレが、『ラブプラス＋』を一足先にプレイ。現役彼氏の目線で新要素の感触を全力レポート！

記念日以外のプレゼントがときめくってホントの話だったんだ!

オッス！　カワチだよ♪　みんな久しぶりだな!!　ちゃんと『ラブプラス＋』に向けて『ラブプラス』をやり込んでいるかい？　すでに『ラブプラス＋』を触らせてもらった俺からまず言いたいのは、前作からデータを引き継ぐとき、それまでの親密度が超重要になるということだ。データ引き継ぎ時にだけ見られるイベントがあるが、ここで親密度が低いとかなり悲惨なことになる。「色々な想い出があったよね」→「2人でもっと色々想い出を作らなきゃだめだと思うんだ」というコンボを彼女から食らったときの悲しさは言葉で表現できないぞ。親密度が高ければミニゲームが最初からプレイできたり、ギャラリーがオープンしたりといった特典もあるので、今のうちにスパートをかけておくべし！　で、前置きが長くなってしまったが『ラブプラス＋』のプレイ感触だ。まず、現役彼氏の諸君らは安心してほしい。メール文の追加やイベントのスキップ機能など、細かい部分での変更・改良はあるが、基本は『ラブプラス』と同じ。要するに、前作と同じ感覚でプレイすることができる。そのうえで、彼女の性格変更や髪形変更のイベント発生率が上がり、彼氏を飽きさせないようにされているなど、細かい配慮がなされているのも嬉しいところ。もちろん、すべてが前作と同じというわけではない。今までの紹介ではメインとなる熱海旅行を中心にプッシュしてきたが、プレイした感触では、何気ない追加イベントにドキッとさせられることが多い。特に病気で倒れてしまったときに自宅まで看病しにきてくれたり、日々のお礼としてプレゼントをくれたりといった、"日常の1コマ"に彼女の優しさが垣間見られる場面が増えている気がする。

メイドさんっていつのまにか東京名物になっていたんですね

ほかに嬉しい追加要素といえば、リアルタイムモードの充実ではないかと思う。前作では1日の行動ポイントを使い切るとあまりやることがなくなってしまったが、今回は「ラブプラスモード」にミニゲームが追加されているので、これで持て余した時間を潰すことができるのだ。特に「ぱずるだま」は、パズルゲームとしての完成度もさることながら、電車内など人目につく場所でプレイしてもまったく恥ずかしくないのがいい！　屋外でもプレイするのなら、面白そうなのが名刺交換。データ引き継ぎを行えば最初から10種類ぐらいのデザインが手に入る。フリーでメッセージを記入する場所も用意されているので、オフ会などの集まりでも活用できそうだ。ちなみに、この名刺には自分の持っているご当地キャラを添付することができるので、地元トークに華を咲かせる役目も背負っているんじゃないのかなぁと個人的にはにらんでいる。ちなみに、データ引き継ぎの特典としてご当地カプセルを1つもらえたのだが、中身はリンコのメイド服だった。スゲーかわいいんだけれど、はたしてメイドは東京の名物なのだろうか……？（笑）　なにはともあれ、製品版が発売されたらぜひとも全国の彼氏達と名刺交換したいところ！

REPORT.1 彼女との想い出でしみじみ……



◀親密度によって内容が変わる引き継ぎイベント。彼氏の危険な妄想も！

REPORT.2 ミニゲームはケッコー本格的です！



◀チマチマと動くキャラのリアクションを見ているだけでも楽しいです。

REPORT.3 ご当地キャラがかわいすぎてもう……！



◀レベルを上げることで動き出すというギミックもあります！

REPORT.4 細かい追加点も見逃せないんです!!



◀誕生日などといった記念日以外にも充実のイベントが用意されています。

友達未満の男子でもわかる！『ラブプラス＋』とは？

『ラブプラス』とはどんなゲームなのか？　今作から彼氏になるという方のために、『ラブプラス』の基本的なゲーム概要を解説。今回の記事を読んで本作に興味が沸いた人はチェック！

恋人になってからが本番！ 永遠の恋愛が楽しめる!!

『ラブプラス』は、「友達パート」と「恋人パート」の2部構成で展開する恋愛コミュニケーションゲーム。DSのタッチペンやマイクを用いることで、より感覚的なスキンシップを取ることができるのが魅力。いわゆる普通の恋愛SLGとは異なり、恋人になれたらゲームクリアというわけでなく、恋人となった"彼女"との生活がゲームの本編。24時間365日、好きなだけ恋人生活を楽しめるのだ！



▲特定の日にしか見られないイベントなども盛りだくさん。

CHECK! 『ラブプラス』→『ラブプラス＋』での追加要素

『ラブプラス＋』には、前作『ラブプラス』の全要素に加えて、多数の新要素が盛り込まれている。主な追加要素を下に記しているので、事前の予備知識として頭に入れておこう。

- 条件を満たすと、季節ごとに熱海旅行へ行ける
- 彼女達の髪形や服装のパターンが大幅に追加
- 海やプールでのイベント後、水着の日焼けの跡が残る
- ミニゲーム「もえろ！対戦ぱずるだま」の追加
- ミニゲーム「ラブ・フィットネス」の追加
- 全国各所にちなんだ「ご当地キャラ」の入手　など

1週間のプレイを終えて……

やっぱりリンコが好きだ！ 早く夏のイベントを体感したいぞ!!

原稿の締切との兼ね合いで、1週間ほどしかプレイできなかったが、この時点でも『＋』の持つスゴさの片鱗を垣間見ることはできた。「お見舞い」や「看病」などをはじめとした追加イベントは、必ず現役彼氏達に再び彼女の大切さを再認識させてくれるハズだ。とはいえ、当然のことながら1週間のプレイだけじゃ、新イベントをすべて堪能することなど無理。せっかくリンコの日焼けをじっくり鑑賞したりとか、2人だけの熱海旅行でしっぽり夜を過ごそうとか思っていたのに！　なんか、余計に発売日が待ち遠しくなってしまいましたよ……。



▲いろんな水着を着させて、俺だけのアートを作りたい！



◀早く熱海に行きたい！　いや、行かせろ。というか、もう行く。

PRESENT PRESENT PRESENT PRES

週刊アスキー&電撃ゲームス

合同企画 ラブプラス+ LOVEPLUSPLUS 表紙テレカ

計400名プレゼント!

今号の電撃ゲームスおよび、6月末～7月頭に発売・配布される週刊アスキーの表紙を飾る『ラブプラス+』のイラストを、それぞれテレカ(50度数)にして抽選で各イラストを100枚ずつ、合計400名にプレゼント！
応募に必要となる応募用紙は、
「電撃ゲームスVol.10(発売中)」
「週刊アスキー 2010年7月6日号(6月22日発売)」
「週刊アスキー 2010年7月20日号(7月6日発売)」
に付いているので、欲しい表紙イラストのテレカを1つ指定して応募しよう！

1 

2 

3 

4 

※②③④の「週刊アスキー」表紙画像はサンプルです。

応募方法

下の応募用紙を切り取り、必要事項を記入して80円切手を貼付した封書に入れ、以下のあて先まで送ってください。
応募の締切は2010年7月29日です(当日消印有効)。

※応募用紙1枚につき、1回ぶんの応募ができます(応募用紙は、封書1通に複数枚封入可。ただし、その場合も、すべての応募用紙に必要事項をご記入ください)。
※当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます(賞品発送予定時期：2010年8月中旬頃)。
※ご応募いただいた方の個人情報は、本プレゼント企画の実施目的以外では使用いたしません。また、本企画終了後は、速やかに破棄いたします。
※本件の応募に関するお問い合わせは、奥付の編集部連絡先へお願いします。

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
「週刊アスキー&電撃ゲームス『ラブプラス+』表紙テレカプレゼント」係行

1 電撃ゲームス Vol.10(発売中)
表紙イラスト：マナカ

2 週刊アスキー
2010年7月6日号(6月22日発売)
表紙イラスト：マナカ

3 週刊アスキー
秋葉原限定版7月号(6月25日発行)
表紙イラスト：ネネ

4 週刊アスキー
秋葉原限定版7月号
週アスLive! Ver.
(7月3日 イベント『週アスLive!』会場にて配布)
表紙イラスト：リンコ

週刊アスキー&電撃ゲームス『ラブプラス+』表紙テレカプレゼント **応募用紙** 電撃ゲームスVol.10(※応募用紙コピー不可)

希望する表紙テレカ(希望する番号に1つ○をつけてください。※複数選択は無効)
[ ]①電撃ゲームス Vol.10(表紙イラスト：マナカ)
[ ]②週刊アスキー 2010年7月6日号(表紙イラスト：マナカ)
[ ]③週刊アスキー 秋葉原限定版7月号(表紙イラスト：ネネ)
[ ]④週刊アスキー 秋葉原限定版7月号 週アスLive! Ver. (表紙イラスト：リンコ)

住所 〒 都道府県

フリガナ

氏名

電話番号 ( )

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。
※当選結果についてのお問い合わせはご遠慮ください。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「新たな発見があるゲーム」

CASE.4

アクションを極めると、別の世界が見えてくる！　2Dマリオとはまた違う、3Dだからこそ自由度が高く、遊びの幅が広い本作の魅力を語ります！



スーパーマリオギャラクシー2

●Wii　●発売中（2010年5月27日発売）
●任天堂　●ACT
●￥5,800（税込）

宇宙を舞台にマリオが壮大な冒険を繰り広げる『スーパーマリオギャラクシー』の続編。今回はヨッシーも登場し、一緒に冒険できる。新しい変身アクションも追加されている。

アクションゲームの楽しさとは何なのか？ その本質に気付かせてくれる作品

『マリオ』だから、3Dだからといって内容を決めつけるのはもったいない！

突然ですが、みなさんは『マリオ』というゲームに対してどのような印象をお持ちですか？　本誌の読者のなかには『マリオ』が多くの人に受け入れられているという事実から、先入観で「ライト向けのお手軽ゲー」「ボリュームが少なそう」、果ては「マリオはもう卒業」なんていう人もいるかもしれません。また、ファミコンの『スーパーマリオ』～『3』、スーパーファミコンの『スーパーマリオワールド』などの2Dマリオをプレイしたことはあっても、それが3Dマリオとなるとどうでしょう。NINTENDO64の『スーパーマリオ64』、ゲームキューブの『マリオサンシャイン』、そしてWiiの『マリオギャラクシー』は、プレイしたことがない人もいるのではないでしょうか。ライトユーザーは3Dだから難しそうと敬遠し、コアゲーマーはお手軽なゲームだと思い込む。3Dマリオには、そんな側面もあるように思います。とはいえ最近ではDSやWiiの『New スーパーマリオブラザーズ』が大ヒットしており、そのなかには新規ユーザーのほか、久々に『マリオ』をプレイしたという人も多くいたでしょう。任天堂にとって『マリオギャラクシー2』は、そういった人達に3Dマリオをさわってもらう絶好のチャンスなわけで、初心者向けの解説DVDを同梱するなど、かなり力を入れているようです。そんな本作はこれまでの3Dマリオに比べてとっつきやすくなり、ライトユーザー向けな印象を受けますが、実際にプレイしてみるとそんなにやさしいわけではなく、まるで登山のようなゲームであると実感するはずです。軽くハイキングを楽しむつもりが、いつの間にか富士山のような高い山に登っていた。プレイすればするほど、そんな感覚にハマっていくこと請け合いです。

初心者から上級者までレベルに合わせて楽しめる絶妙な難易度バランス

たしかに前作と比べると進みにくい地形や仕掛けが少なくなっているなど、遊びやすくなっているぶん、パッと見ではゲームの難易度が少し下がっている印象を受けるかもしれません。一部のステージでは、何度もミスすると「おたすけウィッチ」が出現し、自動的にゴールまで導いてくれるという救済機能もあります。またWiiリモコンが2つあれば、2P協力プレイのアシストで敵や仕掛けの動きを止められるなど、そういった意味では難易度は大きく下がります。ワールド6のクッパを倒してエンディングを見るまでなら、アクションがそれほど得意でない人でもたどり着けるでしょう。ただし、もちろんこれだけで終わるはずはありません。というよりも、エンディングまでの時点では、ゲーム全体のまだ半分も遊んでいないのです。このあと、新たに出現する隠しワールドや、ワールド6までのまだクリアしていない隠しシナリオに挑戦するなど、まだまだ冒険を楽しむことができるのです。これらの隠し要素に関しては、全体的に難易度が高いものが多く、一筋縄ではクリアできません。アクションが得意という人も十分満足できる歯ごたえになっていると思います。

Wiiリモコンをフル活用した3Dならではの多彩なアクション

2Dマリオでは、十字ボタンで移動、2つのボタンでジャンプ、ダッシュというシンプルな操作で、誰でも手軽に遊べるというのが1つの特徴。それが本作では、コントロールスティックと2つのボタンのほか、Wiiリモコンを振る、ポイントするといった操作もあって、2Dマリオと比較すると操作面は少し複雑に感じられるかもしれません。奥行きが加わっただけで、2Dとはまったく違うゲーム性となっていることを感じられると思います。たとえば2Dの場合、スタート直後でクリボーに当たるというのは笑い話でしかありませんが、3Dにおいては珍しい話ではありません。というよりも、『ギャラクシー』のクリボーは意外と動きが素早くて手強かったりします。ライフ制なので1発でやられることはないのが救いですが。プレイし始めたばかりの頃は、進みたい方向に合わせてしっかりスティックを傾けたり、敵や足場への距離感をつかんだりするまでに少し時間がかかるかもしれませんね。でも、それを乗り越えて多彩なアクションを使いこなせるようになったとき、本作の真の楽しさを味わえるようになるのです。

『ギャラクシー』の一番特徴的なアクションといえば、やはりスピンでしょう。Wiiリモコンを振ることで、マリオが青い光を発しながら回転し、敵や障害物などにアタックします。また、ジャンプ中に使うことで少し上昇して通常より高く跳んだり、ジャンプの軌道を少し変化させて落下地点を調節したりと、さまざまな場面で役立ちます。操作自体は簡単ですが、応用の仕方はプレイヤーしだい。遊び心をくすぐる、奥の深いアクションです。スピンをマスターすることが『ギャラクシー』を制する第一歩といっても過言ではないでしょう。

360度のフィールドに広がる無限の可能性

フィールドが3Dになったことで、2Dよりも行動範囲が大きく広がっているのが、3Dマリオの大きな特徴の1つ。特に『ギャラクシー』では、地形をうまく利用しつつ、ジャンプやスピンを組み合わせたりすることで、普通なら進めないような場所にたどり着いたり、意外なショートカットルートを発見できたりと、2Dとは一味違った楽しみがあります。そして本作では、本来は変身能力を使って進む場所で変身せずに先へ進んだり、ヨッシーに乗って進む場所をあえて1人だけで進んでみたりと、予想外のプレイも可能。というより、成功したときは自分が一番ビックリ！　開発スタッフがそういったプレイでもクリアできるよう意図して調整しているわけでしょうから、これはもう脱帽せざるをえません。このほか、ショートカットを駆使してのタイムアタックや、ステージクリアまでにコインやスターピースをどれだけ集められるかなど、プレイヤーの想像力やチャレンジ精神、そしてテクニックしだいで、プレイの幅はいくらでも広がります。そしてそれらがうまくハマったときは、何物にも代えがたい達成感を味わえるのです。

『ギャラクシー2』はむしろコアゲーマーにこそ楽しんでほしい

自分はファミコン世代で、どちらかというと3Dよりも2Dのゲームのほうが好きなのですが、『マリオ』に限れば話は別。迷わず3Dを選びます。本作のプレイ前は、それこそ「ライト向けのお手軽ゲー」になっているのではと不安でしたが、実際は初心者にも遊びやすく調整されつつも、3Dマリオの魅力である自由度の高さは失われずにしっかり残っていました。やり込むほど、新しい発見があるゲーム。腕に自信があるゲーマーこそぜひ挑戦して、忘れかけていた『マリオ』の楽しさを思い出してみてください。

（Mac佐藤）

NO GAME NO LIFE

電撃ゲームス Presents

毎日特売! プライスレスゲームガイド

しかも いつでも買(か)えて 安(やす)い

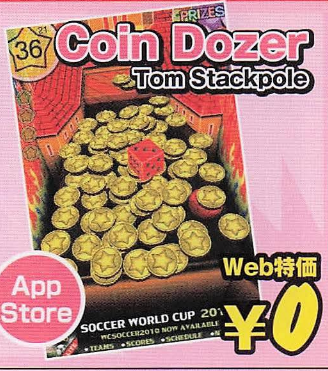
ダウンロード配信タイトルはお宝だらけ! 無料なのにたくさん遊べる! お手頃価格で夢中になれる! そんなタイトルを5つのプラットフォームごとに大量に紹介!!

Azkend Lite
10tons. Ltd.



App Store Web特価 ¥0

Coin Dozer
Tom Stackpole



App Store Web特価 ¥0

FB-GIRLs
ハドソン



App Store Web特価 ¥0

Rocket Bird
BETOMORROW



App Store Web特価 ¥0

Wizardry Online Mobile
ソネットエンタテインメント



ケータイ Web特価 ¥0

初音ミク ボカロ×ライブ!
クリプトン・フューチャー・メディア



ケータイ Web特価 ¥0

俺の馬
G-mode



ケータイ Web特価 ¥0

Kanji -さかなへん-
Westyears



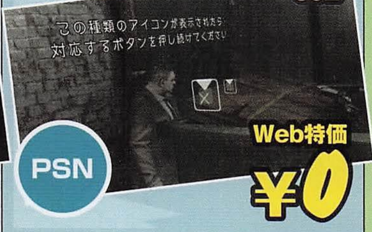
App Store Web特価 ¥0

ジャストコーズ2 体験版
スクウェア・エニックス



PSN Web特価 ¥0

HEAVY RAIN -心の軋むとき- 体験版
SCE



PSN Web特価 ¥0

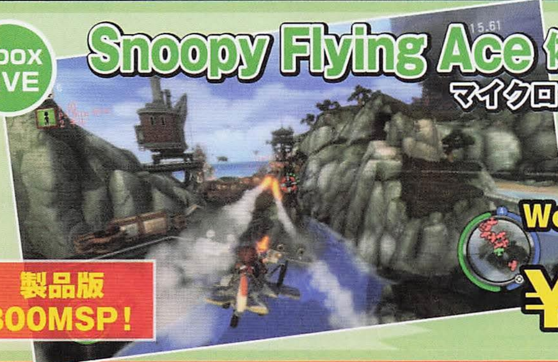
NINETY-NINE NIGHTS II 体験版
KONAMI



Xbox LIVE Web特価 ¥0

製品版 7/22発売!

Snoopy Flying Ace 体験版
マイクロソフト



Xbox LIVE Web特価 ¥0

製品版 800MSP!

ジャンケンパーティーぱらだいす
スタジオ斬



Wiiウェア Web特価 ¥500

珍道中!!ポールの大冒険
セガ



Wiiウェア Web特価 ¥500



iPhone／iPod touch、iPadも携帯ゲーム機!

電撃iPhone/iPod touch

今回は無料ゲーム特集！　となればもう！　iPhoneの出番？　というわけでもないかもですが、無料ゲームのラインナップにはまったく不自由しませんからね、ほんと。

iPhone／iPod touchを担当する人 狩

倉西誠一@狩られ道

iPadを使いはじめ、MacBookを持ち歩かなくなって約3週間。あまり不自由を感じていませんね、正直。アプリも充実してくれば、このままいけるかもです。

iPhoneで iPod touchで iPadで無料ゲームを遊ぶ

無料には無料でいろいろな無料が

担当者は貧乏性で、今号の特集は無料がテーマです

さて！　今号の各プラットフォームダウンロードコンテンツコーナーは、ゼロ円=無料から500円までのタイトルを大特集でお届けしましょう！　という企画なわけですが、ですが！　考えてみれば、iPhone／iPod touch（以下、iPod touchは省略）は、もともと無料ゲームの多いプラットフォームなんですよね。この企画を実施するにあたって、最もネタ探しに困らないプラットフォームであることはまちがいのないところでしょう……ということを逆に考えますと、同じ無料ゲームでもピンからキリまであるということにもなりますね、これだけあると。
というわけで、まずはiPhoneにおける無料ゲームのパターン3つを簡単に説明させていただいてから、ツイッターを通してお聞かせいただいたユーザーのみなさん御推薦の無料ゲームをまとめさせていただき、さらに現時点、最強の無料ゲームとの呼び声も高い『ポケットベガス』をあらためて紹介いたしまして、最後に……ちょっとした企画を用意しています。またしても／毎度の如く、文字が小さい！　ということもあるかもしれませんが、それだけ情報をぎっしり詰め込ませていただいて、ページあたりの情報単価を下げていきたい！　なんて特に考えているわけではないのですが、これくらいないと落ち着かない貧乏性の担当者がお送りする無料ゲーム特集なので、少しは信憑性も増すのではないかとか……思ってやってください。

■LITEで検索してみると…



◀無料体験版であることを意味する「LITE」というワードを、App Storeで検索してみてください。めちゃくちゃ多くのタイトルが引っかかります。

■OpenFeintで1日1本!



毎日、無料アプリを紹介してくれます

ソーシャルゲーミングネットワーク、OpenFeintの専用アプリでは、毎日1本、OpenFeintに対応している無料ゲームを紹介してくれます。文句なく便利というか、ありがたいです。



ゲーム内容は事前にチェック

動画もありで、ゲーム内容はしっかりチェックできます。いくら無料だとはいっても、趣味にあわないゲームは要りませんからw　ここまで確かめられるのはうれしいです。



念のため、価格はチェックしましょう

OpenFeintは、北米ベースのサービスです。時差の関係で「FREE」と書いてあっても無料ではなかったり、日本では無料にならないものもたまにはあります。購入前に、必ず価格はチェックしましょう。

❶もともと無料です

iPhone Paper Toss



■Backflip Studios
■価格：無料

最初っから、無料のものとしてリリースされるアプリもあります。これらはたいていの場合、アプリ内に広告を表示し、その売上で賄うというモデルのものが多いです。『Paper Toss』でも、広告を表示しないバージョンが有料で販売されています。

❷アプリは無料です



iPhone We Rule

■ngmoco, Inc.　■価格：無料

王国運営をテーマとしたソーシャルゲーム『We Rule』の場合、アプリ自体は無料で提供されているのですが、ゲーム内で作物が実るのにかかる時間や建物が建つのにかかる時間を短縮する「Mojo」というアイテムが有料で販売されています。

❸無料体験版です



iPhone CRYSTAL DEFENDERS Lite

■スクウェア・エニックス　■価格：無料

コンシューマゲーム機でもよくある無料体験版が、iPhoneにも数多く……と書くことすらバカらしくなるくらい大量に用意されています。国内メーカーの中ではスクウェア・エニックスが最も熱心で、ほぼすべてのタイトルの無料体験版があります。

電撃ゲームス前号発売日が5月21日でして、今号の発売日が6月18日でございます。この間に、iPhone的には非常に大きなできごとが3つほどございました。まず1つめは、なんで？　というくらいに大騒ぎとなったiPadの発売が5月28日。次は、日本時間6月7日深夜に行われたWWDC（世界中のMac／iPhone系開発者が集まるイベントです）のキーノートスピーチ。そして、原稿執筆時点ではまだなのですが、6月15日から、新型iPhone「iPhone 4」の予約が開始されているハズです。でもって、さらに続けるならば、6月21日には

本当におもしろいと言える！　そんな無料ゲームを遊んでいきたいんです。

iPhoneでも
iPod touchでも
iPadでも

おすすめの無料ゲームを教えていただきました

というわけで、いつものように……というとあれなのですが、AppBankさんが主宰するツイッターと連動した掲示板／iPhoneBBSにスレッドを立てさせていただきまして、みなさんからおすすめの無料ゲーム情報をお聞かせいただきました。まずは、多数の御投稿いただきましたこと、御礼申し上げます。この中から、気になるアプリ名を検索していくだけで、数か月は遊べてしまうのではないかと思う分量です。毎度毎度ではございますが、ありがとうございました。

いただいた情報をつらつらと拝見したのですが、（当然といえば当然なのですが）僕も知らなかったタイトルが数多くありました。勉強になるなぁといいますか、ラッキー☆　とか、中学二年の娘のように思ってしまおうかといいますか、時間はかかるでしょうけれども、すべてチェックさせていただきます。この作業にあたってもすべてDLしてはいるのですが、チェックしたとは言い切れませんからorz　がんばらせていただきます、はい。

以下、いただいた御投稿になります（掲載にあたって表現は一部、修正させていただいています）。いずれも価格が無料であることは、御投稿としていただいた情報となります。あらかじめ御了承ください。

■ツイッターアカウント：ruckygamesさん
『！』
2010/05/26 16:06:46
■ツイッターアカウント：kararemichiさん
@ruckygames 早すぎw　タイトルとおすすめコメント、さらにiPhoneかiPadなのかというところもお書きください。
2010/05/26 16:14:42
■ツイッターアカウント：ruckygamesさん
『！』反射神経ゲーと言いながら、カンで0.1を目指す流れになってるのがおもしろい！　みんなで目指そう0.1！
2010/05/26 16:16:37



FREE!!
iPhone
！
■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky

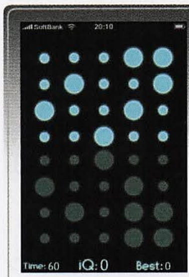
「WAIT」という表示が「！」に変わったら画面をタップして、その反応の時間を競う反射神経ゲーム。ゲーム？　という気がしないでもないですが、飲んでいる時にプレイするとまちがいなくもりあがります。

■ツイッターアカウント：kameactさん
さっきダウンロードしたんだけど、『Paper Toss』がおもしろかったですよ。
2010/05/26 16:41:50
■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
断然『ポケットベガス』！　とにかく対戦が熱い！　大富豪でゆっくり、ソリティアで焦りまくりと、その日の気分でゲームを選べるのも最高です！
2010/05/26 18:30:01
■ツイッターアカウント：kinczemさん
基本無料の『We Rule』なんてどうでしょう？　iPhone版もiPad版もあります(´▽`)　ネットコミュニケーションをかなりうまく利用したガーデニングゲームだと思います。
2010/05/26 22:26:52
■ツイッターアカウント：StudioLoupeさん
iPhoneゲームの『Surfacer』に一時けっこうハマりました！あとは自分のゲームから『Color Pairs』と『iQ mirror』をオススメしておきますw
2010/05/26 16:52:52



FREE!!
iPhone
COLOR PAIRS
■スタジオルーペ
■価格：無料
©2010 Studio Loupe

画面上部に示されるお題と同じ色の組みあわせのタイルを見つけてなぞっていくゲーム。リクツは非常に簡単なので、老若男女を問わず、誰でもプレイできて、ついついハマッてしまいます。



FREE!!
iPhone
iQ mirror
■スタジオルーペ
■価格：無料
©2010 Studio Loupe

画面上半分の見本と下半分を比較して、画面内の点が大きいか小さいかというまちがい探しを行うゲーム。制限時間内に何問正解できるかというタイムアタック要素があり、かなり燃えます。

■ツイッターアカウント：fzluさん
『Tumbledrop Free』(iPhone)。ピンクの星を台の上に落とすだけなのにかわいい！無料版は10問（有料版は80問以上）ですが、それぞれで2つのバッジを取得するまでかなり遊べます。
2010/05/27 07:21:26
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Flood-It!2』です。頭使ったり、使わなかったりで何度もやっちゃいます
2010/05/27 08:38:00
■ツイッターアカウント：giri072さん
『ソリティアV』。トランプゲーム豊富
2010/05/27 08:55:32
■ツイッターアカウント：giri072さん
『TapDefence』。無料だけど、質がいいタワー・ディフェンスゲーム。
2010/05/27 08:56:58
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Coin Dozer』ゲーセン風のコイン落としゲーム。押し出されるコインが、意外な動きをしてイラっとする。コインが増える時間に中毒性があると思う
2010/05/27 09:14:20
■ツイッターアカウント：donpyさん
iPhoneの『グランダリウス ウイングストライク Lite』をお勧めします。やっぱシューティングが好きなんで。1年以上前の時点でこれだけのクオリティのシューティングはないですね。続編に期待も込めて。
2010/05/27 10:12:23
■ツイッターアカウント：HAL0321さん
『We Rule』、推します。気長な人は無料でまったりと。もちろんどんどんお金をつぎ込んで、さっと自分好みの王国も作れます。色んなスタイルで楽しめます。他国を見ると、その人の性格が少し見える気もします。
2010/05/27 12:23:26
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Labyrinth 2 lite』。はじめて入れたゲーム。傾きセンサーを体感でき、質感もリアル
2010/05/27 15:00:27
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Tap Tap Revenge3』。音ゲー。
2010/05/27 15:02:15
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Cube』。無料のFPS。ヘタな有料アプリよりおもしろいし
2010/05/27 15:16:27
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Fish Farm』。魚を育てて売る自転車操業が楽しいみたいな
2010/05/27 15:20:18
■ツイッターアカウント：giri072さん
『フォルクスワーゲン』シリーズ。無料でクオリティ高いカーゲームができる。すごい広告だと思います。
2010/05/27 15:23:49
■ツイッターアカウント：giri072さん
『SameGameBros.』。知ってる人は即ダウンロードすると思う
2010/05/27 15:27:06
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Lock 'N' Roll』。暇つぶしに最適
2010/05/27 15:33:54
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Red Sky』。ミサイル迎撃ゲーム。爽快感高いです。

iPhone用の新しいOS、iOS4がリリースされ、

6月24日には日本も含む世界の主要地域でiPhone 4が発売になります。これだけの動きが、約1か月の間に起こってしまうのですから、コンシューマゲームの世界とは本当に比較にならない、ものすごいスピード感です。1つ1つ見ていくのもあれなのですが、僕個人としては最も注目しているのがiOS4です。さまざまな新機能が追加されるわけですが、最も注目したいのはマルチタスキングでしょうか、やっぱり。これがどのような使われ方をするのかはまだわからないのですが、な

本当におもしろいと言える! そんな無料ゲームを遊んで

karanemichi Pick Up!!

狩られ道の中の人が選ぶ無料ゲーム

みなさまからお教えいただいた無料ゲームから9本をピックアップさせていただきました。十分に触れていないのがあれなのですが、どれもおもしろかったです。無料。ちっともあなどれません。

●karanemichi Pick Up!! ❶



iPhone

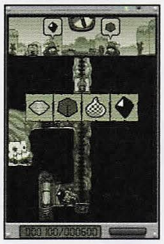
Azkend Lite

■10tons Ltd
■価格：無料

©2009 MythPeople

ブロックをなぞって消していく3マッチパズルの有名タイトル。体験版ながら、タリスマン（魔法のブロック）も使える等、十分遊べます。

●karanemichi Pick Up!! ❷



iPhone

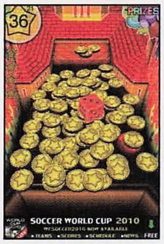
G.Blacksmith Lite

■Crazy Carpenter
■価格：無料

©Crazy Carpenter

地下に潜り、注文された鉱石を採掘するゴブリンのお父さん気分を楽しめるゲーム。カラー版もありますが、雰囲気はモノクロ版が○。

●karanemichi Pick Up!! ❸



iPhone

Coin Dozer

■Leftover Studios
■価格：無料

©2010 Leftover Studios

ゲームセンターによくありますね。コイン落としゲームのiPhoneアプリ版です。やっぱり妙にハマってしまう中毒性がありますね。

●karanemichi Pick Up!! ❹



iPhone

FB-GIRLs

■ハドソン
■価格：無料

©2008 HUDSON SOFT / Mac Fan

女の子をタップして振り返らせ、セリフの選択肢を選んで会話するゲーム。極々軽いナンパゲームなので、気楽に楽しめる。

●karanemichi Pick Up!! ❺



iPhone

Kanji-さかなへん-

■Westyears
■価格：無料

©Westyears

いわゆる回転寿司の湯呑みクイズです……違いますね。魚へんの漢字の読みを当てるクイズゲームです。けっこう難しいかも？

2010/05/27 16:22:20
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Doodle bowling』『Strike Knight』。このへんのボーリングゲームはグラフィックよくて、テンポよくできるのでおすすめです。
2010/05/27 16:36:34
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Rocket Bird』。意外と有料に多そうなゲーム。避けるの気持ちいい
2010/05/27 16:45:40
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Bounce Bullet』。撃った弾がバウンドする。大量にヒットすると爽快
2010/05/27 16:49:29
■ツイッターアカウント：giri072さん
『TowerMadness™ Zero』。iPhoneアプリのタワー・ディフェンス代表
2010/05/27 16:54:33
■ツイッターアカウント：giri072さん
『A Quest Of Knights Onrush』。Chillingoの宣伝的ゲーム。
2010/05/27 17:08:21
■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
iPhoneの『スペースインベーダーインフィニティ ジーンライト』！ インベーダーだと思ってなめてたら大やけど！ かっこよすぎます。演出よし！
2010/05/27 21:21:58
■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
『刺身Light』！ iPhoneです。とにかく馬鹿げーの極み。 なんだか修行僧の気分でぼ———っとできる。刺身の菊がいとおしくなること請け合い。こういったゲームがオシャレに感じるのもiPhoneの懐の深さなのでは？
2010/05/27 21:27:52
■ツイッターアカウント：giri072さん
『FB-GIRLs』。画面をタッチする上では、秀逸なナンパゲーム。アイコンがまたDSの某ゲームを思い出させる。
2010/05/27 22:43:47
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Drum Kit Lite』。子供がハマる。ちょっとストレス解消になる
2010/05/28 07:56:53
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Monster Typer Free』。パタポンライクなイラストでキータイプに慣れることができる。
2010/05/28 08:00:10
■ツイッターアカウント：giri072さん
『MiniSquadron Special Edition』。敵の飛行機や弾を避けつつ、こちらの弾を撃ち込む様は快感。玩具のような飛行機で派手な攻撃ができるSTG
2010/05/28 08:19:47
■ツイッターアカウント：giri072さん
『HenHouse : Count Attack』。ピヨピヨ限界に挑むが、ランキングにゾッとする。まずは100秒を切るまでやる。
2010/05/28 08:41:58
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Simutrans』。シムシティみたいなゲーム 細かいのでiPhone向けとしては微妙だったが、iPadならいけそう？ で一票
2010/05/28 15:17:15
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Ninja Hero』。モグラ叩きなんだけど、ステージごとのルールが多彩で、ついやりこんでしまう。
2010/05/28 15:53:05
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Flower Garden Free - Grow Flow…』。花育成ゲーム。 育てた花を束にしてツイッターで送れる機能などあり、自慢できるのがいい。 放っておくと、すぐ枯れる。
2010/05/28 16:13:39
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Astro Ranch』。『どうぶつの森』みたいな。 有料だったがアドオンになったみたいなので。
2010/05/28 16:19:54
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Azkend Lite』。指でなぞって消す、という操作が今までのゲームになかった、かも。
2010/05/28 16:54:06
■ツイッターアカウント：giri072さん
『Dr. Awesome』。『Qix』風ゲーム。PSPでこのジャンルのタイトルが増えてる気がする。 100万トンのバラバラなどをプレイした人におすすめ。
2010/05/28 17:16:14
■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
『Paper Toss』。いいです！風を予測してゴミをゴミ箱に向けて流るだけですが、すごくハマります。 入ると気持ちいいiPhoneにピッタリのゲームです！
2010/05/28 21:05:59
■ツイッターアカウント：giri072さん
『iCon Logic』。無料のピクロス。操作はすきずきだが、無料でかなりできるのでおすすめ
2010/05/28 22:26:47
■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
『ぬ(らいと)』！ iPhoneでおきらく脳トレ！ 「あ」なら2、「ま」なら1という風に線に囲まれた部分の数を数えるゲームです。はまったら、ゲームをやめても、ひらがなを見るたびにかぞえちゃいます。
2010/05/29 17:47:42
■ツイッターアカウント：nagano_aさん
和菓子をモチーフにしたマッチ3パズル『水まん』をおすすめします。10年程前にMac版でリリースしたものの改良版です。当時MacPowerや毎日新聞等多数のメディアでご紹介いただきました。SEにも力入ってます！
2010/05/30 20:27:06
■ツイッターアカウント：nagano_aさん
『水まん』のURLを忘れてました。。。 http://www.penqe.com/app-mizuman.html
2010/05/30 20:28:25



FREE!!

iPhone

Mizu Man Lite

■PENQE
■価格：無料

©PENQE

列の一番上にある和菓子をフリックして画面下部のレーンに溜めていき、同じものが3つ並ぶと消すことができる和風3マッチパズル。涼しげなグラフィックが印象的な、きれいなアプリです、はい。

■ツイッターアカウント：tostostosさん
[iPhone]『ネコショット』。ボールで魚を撃ち落とすゲーム。キャラクターの動きがすごくかわいいです。
2010/05/30 20:32:15
■ツイッターアカウント：tostostosさん
[iPhone]『Matches Free』。神経衰弱ゲーム。シンプルですが制限時間を設定できるので自分のペースで遊べます。UIも素敵です。
2010/05/30 20:44:04
■ツイッターアカウント：tostostosさん
[iPhone]『ピコピコゲーム』シリーズ。昔風なRPGやレースゲーム、パズルゲームなどが入っているゲーム集です。iPhoneを買った当初にダウンロードして、かなりはまりました。「ピコヒーローの伝説」がお気に入りです。
2010/05/30 21:00:26
■ツイッターアカウント：tostostosさん
[iPhone]『Kanji-さかなへん-』。魚へんの漢字の読みを学習するゲーム。 素早く解答しないと全問正解にはならないのでハラハラ感があります。自分のゲームですw
2010/05/30 21:32:07

にかのゲームを起動しながら別なアプリを起動させることができる。これによって遊びの幅がさらに広がるのではないか？ という期待があります。具体的なアイディアみたいなものは思いつきませんが、楽しそうじゃないですか。クリエイターのみなさんは大変なのかもしれませんがw 職業的にうれしいのは、最大で2160個のアプリをインストールできるようになることと、フォルダ機能です。以前、ブログにも書いたことがありますが、どんどん増えていくゲームを、次から次へと試していくのが仕事みたいになっていま

いきたいんです。

えらそうに「kararemichi Pick Up!!」となっていますが、今回は御投稿いただいたものの中から、10本を選ばせていただいております（1本だけあからさまに宣伝だったり）。いや、それにしてもiPhoneゲームはいっぱいあるんだなぁと、改めて驚きました、はい。

■ツイッターアカウント：g2000さん
『Unblock Me Free』。ブロックゲームです。単純だからこそハマります。
2010/05/31 00:18:34

■ツイッターアカウント：g2000さん
iPadアプリですが、『Soundrop Free』。ちょっと変わった音ゲー？。子どもの頃にみた夢の中の光景のようです。ときどき奇跡を感じますよ。気をつけないと朝までやってしまいそうな中毒性があります。（笑）
2010/05/31 00:24:22

■ツイッターアカウント：g2000さん
『Low Grav Racer 2 Lite』。低重力飛行（Low Grav）レースゲームです。カーレース系のゲームでは味わえないバンクのスピード感。無料とは思えないほどの出来です。
2010/05/31 00:32:00

■ツイッターアカウント：g2000さん
横スクロールシューティングの最高峰ではないでしょうか？『Space Deadbeef』。これが無料のアプリだなんて……。特にホーミングミサイルは秀逸です。超おすすめです。
2010/05/31 00:37:10

■ツイッターアカウント：g2000さん
iPadアプリです。『Hole-in-a-Wall 3D』。2001年宇宙の旅のモノリスを思い起こすような、宇宙空間の3Dの壁に開いた穴にテトリス風のブロックを通すゲームです。独特の浮遊感と追い詰められる感覚を楽しんでください。
2010/05/31 00:55:07

■ツイッターアカウント：motomakaさん
iPadの無料ゲーム、『Papi Jump』はおもしろいですね！
2010/05/31 06:08:38

■ツイッターアカウント：MinadzukiJuneさん
VNC系クライアントアプリをiPadへインストールして、常時起動して鯖化したWindowsデスクトップPCにインストールしたエロゲをネット越しに楽しんでますw
2010/05/31 12:32:07

■ツイッターアカウント：motsuraさん
『Flood-It!2』はぼーっとやるのに最高のゲームです。音も静かでいい感じです。
2010/05/31 13:22:44

■ツイッターアカウント：motsuraさん
『Flood-It!2』はぼーっとやるのに最高のゲームです。ルールが明快で時間制限もなく、効果音も静かなので、頭が休まるｹﾞｰﾑです。iPhoneアプリですが、小さなコマを潰していくので、iPadでやった方が楽しいかも。
2010/05/31 13:30:06

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Cat Shot』。猫が可愛いのと、パチンコのような操作が楽しい。色んな人にすすめられるゲーム
2010/05/31 16:55:39

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Waterslide Extreme』。プールのウォータースライダー。やって見ると、無料でいいのか？ と思うような面白さ。何故か、ビル群を縫う様に構成されたコースをどこまでも滑っていく。
2010/05/31 17:11:53

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Skies of Glory』。無料でリアルなコンバットフライトシュミレーター。第二次世界大戦を舞台とし、対戦がアツい
2010/05/31 17:24:45

■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
『air hockey gold!』。シンプルなエアーホッケー！燃えます！ iPhoneは小さいんで男同士の2人プレイはキツイっす。iPadなら熱いはず！カップルならiPhoneで！
2010/05/31 20:20:17

■ツイッターアカウント：udonbuffyさん
連射測定機能付き時計『シュウォッチ』。iPhoneがなつかしのシュウォッチに!! 雰囲気ばっちりで燃えます。十六連打今でもできて感激でしたよ！ iPadだったらボタンが大きいから友達と一緒にしていい記録が狙えるかも？
2010/06/01 06:55:28

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Kozeni lite』。画面に散らばった実写のコインを消して、点数を稼ぐという一風変わったゲーム。同じコインを連続して消す、時間内に早く消す、などでボーナス点が発生するなどの作り込みが飽きさせない。
2010/06/01 09:52:25

■ツイッターアカウント：giri072さん
『IT花札』。無料でこいこいができる！
2010/06/01 10:06:03

■ツイッターアカウント：giri072さん
『ポケットベガス』。もっとも期待している無料ゲーム。対戦ソリティアは斬新。グラフィックや音楽もこだわっています。
2010/06/01 10:10:55

■ツイッターアカウント：giri072さん
『！』。シンプルイズベスト。反射神経を磨くも良し、運を試すも良しなミニゲーム。
2010/06/01 10:12:32

■ツイッターアカウント：giri072さん
『G.Blacksmith.Color Lite』。鉱石を掘り出して、お客さんに渡したり、お望みの武器を作ってあげる鍛冶屋ゲームのLite版。経営ゲームは沢山あるけど世界観が好き。モノクロ版あり
2010/06/01 10:18:42

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Lux Touch』。グラフィックや操作性がシンプルであるにも関わらず、戦略性を問われるシステムが魅力的でハマること間違い無しなゲーム『Galcon』、『国破れて山河あり』も併せておすすめ
2010/06/01 20:22:21

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Paper Toss』。シュールな世界観とストレスなくできるゲーム性。風の強さを計算に入れ、弧を描きながらゴミがゴミ箱に入る様は、中村俊輔のフリーキックを体感しているような軽快な気分。
2010/06/01 20:39:09

■ツイッターアカウント：giri072さん
『バリストローク』。マス目上に点在する数字を順に指でなぞり、ゴールに向かうパズルゲーム。さほど難問というものはないが、制限時間があるため、直感的にスラスラと何度もやってしまう。
2010/06/01 21:08:16

■ツイッターアカウント：giri072さん
『Crazy Snowboard Lite』。スノーボードゲーム。個人的に操作性が好きで、スポーツゲームとiPhoneは相性がいいと思わせたゲームでもある。
2010/06/01 21:22:20

■ツイッターアカウント：giri072さん
『グルグルハンマー2』。ハンマーを回転させて飛ばし、キャラクターを倒すゲーム。コンボ数によって発生するストライカーモードはまさに無双状態。これも爽快なゲームです。
2010/06/01 21:47:02

■ツイッターアカウント：reynotchさん
邪魔なブロックを消して、トーテムを着地させる『tiki totems』がおもしろい。ブロックには特性があり、その特性を考えて消す必要があります。また、運も必要な場合もあります。レベル数も多く、長いこと楽しめますよ。
2010/06/01 22:58:09

■ツイッターアカウント：KaChooChanさん
『障子破り』。単純なのですがおもしろいです！
2010/06/04 20:56:57

■ツイッターアカウント：KaChooChanさん
『ぬ(らいと)』。ゲームもおもしろいが、文章も楽しめます！
2010/06/04 20:58:48

■ツイッターアカウント：KaChooChanさん
『morocco』。普通に友達と楽しめます！
2010/06/04 21:01:13

■ツイッターアカウント：KaChooChanさん
『touch the numbers』。みんなで集まった時にやると盛り上がります！
2010/06/04 21:04:26

karanemichi Pick Up!!

狩られ道の中の人が選ぶ無料ゲーム

ゲームではないので恐縮ですが、こちらでは1本、弊社の英語雑誌アプリ「TokyoKawaiiMagazine」の無料配布版を紹介させていただきます。日本のカワイイを世界に！ ということは、日本で読んでもカワイイです。

●karanemichi Pick Up!! ❻



iPhone

グランダリウス ウィング ストライク Lite

■AQインタラクティブ
■価格：無料

©AQ INTERACTIVE INC.

ショットとホーミングという2つの武器で戦っていく縦スクロールのシューティングゲーム。しっかり作り込まれていて好感触。

●karanemichi Pick Up!! ❼



iPhone

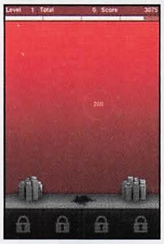
Kozeni Lite

■Hogere
■価格：無料

©2010 Hogere

小銭を上からとっていくゲーム。同じ種類の小銭をとり続けるとコンボボーナスが入る等、意外なくらいに楽しかったりする。

●karanemichi Pick Up!! ❽



iPhone

Red Sky

■Spogg AB
■価格：無料

©2008 Spogg AB

『ミサイルコマンド』タイプの拠点防衛ゲーム。飛来するミサイルをなるべく少ないタップ数で迎撃しよう。やっぱり楽しいです！

●karanemichi Pick Up!! ❾

iPhone Rocket Bird

■BeTomorrow ■価格：無料

©2009 BeTomorrow



今回、最も驚いたのがこれです！ 本体を左右に傾けて、ジェットパックを背負った鳥が障害物に当たらないようにするゲームなのですが、めちゃめちゃおもしろいです。おすすめです！

●karanemichi Pick Up!! ❿



iPhone

Tokyo Kawaii Magazine Lite

■アスキー・メディアワークス
■価格：無料

©ASCII MEDIAWORKS Inc.

こちらは創刊号の画像ですが、第2号の無料配布版もリリースされました「TKM」。第2号の特集は、あのJKです。無敵です。

すから、アプリはいくつインストールできて も多すぎるということはありません。また、今までは、「これはまだ触ってないアプリ」とか「これはもうちょっと遊びたいアプリ」とか「このアプリは撮影してしまったらデリートしてもいいかなぁ」とかですね、なんとなく並び順、HOME画面で仕分けてきていました。それがフォルダで整理できるようになるわけです。これは絶大にありがたい機能です。作業が一気にやりやすくなります。ありがとうございますありがとうございます。次に注目なのは、iPadです。iPadが北米で

ソリティアに続いて大富豪も追加！　さらに麻雀も控えてます！

無料でここまで遊べてしまう対戦ゲーム



iPhone ポケットベガス
■AppBank
■価格：無料
©AppBank

電撃ゲームスではリリース前から御紹介を続けてきた宇宙カジノゲーム、『ポケットベガス』。対戦型ソリティアという斬新なアイディアで多くのiPhoneユーザーから支持を集め、バージョン2では大富豪も加わり、連日連夜、ますます熱い対戦が繰り広げられています。今回は無料ゲーム特集ということなので、やはりこの1本を大きく御紹介させていただきたいと考えました……あらためまして、という内容が多くはなるわけですが。それはさておき！　ぜひ、この日本最高の無料ゲームをチェックしていただきたいというだけでなく、麻雀が追加されるバージョン3も間近です！　まだインストールしていなかったという方は、この機会にどうぞ、DLしてください。



AYAだけでなく新キャラも登場！

一人でホステス役を務めてきたAYAに加え、TULLYとMONICAという2人のニューフェイスが加わりました。彼女たちとは大富豪の一人プレイで会うことができますし、ネット対戦で人数が4人に満たない場合に入ってもくれます。あれ？　全身は？

1 ミニゲームで対戦！

これまでの3種類に加え、バージョン3ではミニゲームとしてリバーシも遊べるようになる予定。ミニゲームでは済まないのでは？w

決着は一瞬でございます



▲タップタップロケット。プレイヤーのアイコンをロケットに見立てて、画面をタップすることで加速させて高く打ち上げるゲーム。



▲オンリーワン。プレイタイムは3秒。本体をタテかヨコに傾けて、3秒経った時に誰とも向きがかぶっていないプレイヤーが勝ちです。



▲ウォッチ・ウォッチ。いわゆるストップウォッチゲームです。指定された時間にどれだけ近く計時を止められるかを競います。

楽しく正しくすばやく目的のiPadアプリをゲット！

『ポケットベガス』だけでなく、AppBankさんといえば、アプリ探しにおいては超基本にして（アップルストアのセミナーでも、おすすめアプリとして紹介されるくらいですから）最強の1本、『AppBank for iPhone』も無料でリリースされています。そしてそして！　原稿執筆時点ではまだなのですが、たぶん大丈夫でしょうから書いちゃいますけど、そのiPad版、『AppBank for iPad』も当然！　大絶賛でリリース中でございます（今号校了に入って無事、リリースされました！）。北米発売から2か月半、日本発売からも3週間が経ったiPadには、1日150本以上ものアプリが追加されています。App Storeのレビューだけを頼りにアプリを選んでいたのでは、目的のアプリに到達する効率は非常に悪いですし、良作に出会える可能性もかなり低くなります。ぜひ、このアプリを活用してみてください。

『AppBank for iPad』にはいくつかのポイントがあるのですが、僕が最も注目しているのはブックマーク機能です。iPhone版ではあまりブックマーク機能を使うことがなかったのですが、画面上に一覧がべろんと降りてくる感じになるiPad版のブックマークは、なぜか使ってしまうんですよね、べろん……というだけなのかもしれないのですがw　たぶん、「忘れないようにチェックしておきたい」というブックマークする時の感覚と、「あれ、このまえチェックしたよな」とブックマークを使う

●カテゴリー覧が表示されます



こちらが横持ち時のTOP画面です。左にカテゴリー覧が表示されています。「なんとなくこういうアプリを探してるんだけどな」というような場合には、このカテゴリからたどってみるのがいいかもしれません。カテゴリは細かく分かれていて、使いやすいです。

●3つの流れで、アプリとアプリ情報をチェック



縦持ちにすると、上から新着アプリ、新着ニュース、おすすめアプリと、3つの流れでアプリを追うことができるようになります。ちなみにタブの右にある矢印のマークをタップすると、それぞれの分類で一番新しい記事のところまでスクロールします。

●記事の読みやすさはiPad版ならでは



縦持ちで記事を開くと、写真も大きく、非常に読みやすいです。あらためて、iPadはなにかを読むのに適しているんだなということが実感できます。ちなみにiPhone版の記事も、iPad版の記事と同じように、大きく開きます。

発売された時には、用意されたアプリに占めるゲームの割合が非常に高いということを聞いて大期待していたのですが、ここはぶっちゃけ、iPhoneの人気アプリがタイトルに「HD」をつけて出てきました的なものが多くて、ちょっと閉口していました。それでも大きな画面でプレイできるというのは気分がよかったり、iPhone版ではタップしにくかったところに指が届くといった利点はあるわけですが、それでも……ですね、iPhoneでもプレイできるじゃん！　というものはちょっと……とか。そんな中、バンダイナムコゲー

ソリティア（クロンダイク）で対戦なんてできるんだ！　という衝撃から早や4か月。現在は（もともと対戦ゲームである）大富豪を加え、連日連夜、ますます熱い対戦が繰り広げられている宇宙カジノ、『ポケットベガス』。これで無料って、ほんと信じられません。

2 ソリティアで対戦！

「ソリティアで対戦する」。はじめて聞くとイメージしづらいかもしれませんが、要はタイムアタックだと思っていただければOKです。



ポイントで勝敗が決まる対戦ソリティア

そもそもどうやってソリティアで対戦するんだ？　と疑問に思われる方も多いかもしれませんが、答えは簡単で、プレイ内容によって与えられるポイントで勝敗が決まります。また、誰かがクリアしたり手づまりになったりすることもありますが、その場合は、その時点から10秒間だけ対戦が続行され、タイムアウトになった時点でのポイントで勝負！　ということになっています。案ずるよりなんとかで、なにはさておき、実際にプレイしてみることをおすすめします。



POINT 戦う前には礼儀あり　まず一言「よろー！」から



カードを配っている間に、画面下にある「シャウト」というボタンをタップしましょう。いくつかのセリフが出てきます。まずは「よろー！」。この一言が重要（？）だったりします。

POINT 勝敗はクリアではなくポイントで決まります



カードを引いたり出したりするプレイ1つ1つによって、ポイントが加算されていきます。最終的な勝敗は、そのポイントで決まります。とはいってもクリアをめざす！　やはり、これです。

POINT コインのやりとりがありますが……



ネット対戦にはコインを100枚BETしなければなりません。コインはアプリ内課金で買うこともできますが、原稿執筆時点では、0枚になると無料で自動的に補充されるようになっています。

▲AYAと対戦することもできますので、自信がないという方は、まずこちらで練習してみましょう。

時の感覚、この2つと「べろん」のテンポ感があっているんじゃないかと思います……えぇっと、もしかすると個人的にという話かもしれませんが。ちなみにこの「べろん」については、『AppBank for iPad』に限ったことではなく、多くのiPadアプリで味わうことができるものなので、機会があればぜひ、触ってみてください。僕が書いていることが、少しでも御理解いただけるかもしれませんw

もちろん「べろん」だけではなく、『AppBank for iPad』には、実はクチコミ機能を除いた簡易版の『AppBank for iPhone』が収録されているとか、実際のサイトもこのアプリで見やすいようにデザインが変更されているとか、見た目的に大きなところから、ぱっと見た感じでは気づきにくい小さなところまで、ユーザーの使いやすさに配慮した様々なポイントがもり込まれています。記事を読んだり動画をチェックしたりしながら、楽しく正しくすばやく、目的のアプリを探し出してゲットすることができる。絶対に手放せなくなる1本です。

●ブックマークはどこからでも



記事からでも当然、ブックマークはできますし、開くこともできるのですが、カテゴリーや検索結果に入った時のタイル表示でも、右上にボタンが用意されているので手軽にブックマークができます。ちなみに、もう一度タップすると、解除です。

●検索結果もヒストリーが残ります

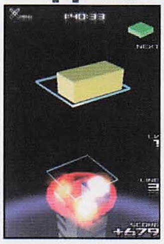


こちらは検索結果を表示したところです。当然ですが、タイトルと完全に一致していなくても記事は検索できます。また、検索したワードはヒストリーが残るので、自分なりの使い方でブックマークと併用していきたいところです。

AppBank Pick Up!!
AppBankさんに選んでいただきました

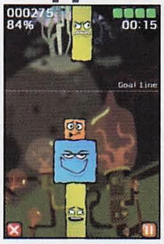
今回の特集テーマにちなみまして、AppBankさんからも無料ゲームを何本か御推薦いただきました。こちらもまた、どれもこれもおもしろいんですよねぇ。iPhoneでゲームやってってよかったです。

●AppBank Pick Up!! ❶



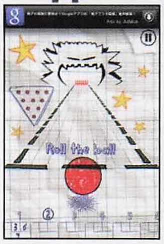
iPhone
パズルプリズムLITE
■PONOS
■価格：無料
©PONOS Corp.
立体のブロックを上から落として、平面の隙間を埋めて消していくパズルゲーム。音楽も評判のいい名作（の無料体験版）です。

●AppBank Pick Up!! ❷



iPhone
Topple
■ngmoco
■価格：無料
©2008 ngmoco, Inc.
ちょっとぷよぷよした感覚のブロックを、倒れないように目標の高さまで積み上げる、バランスパズルゲーム。けっこう倒れますねorz

●AppBank Pick Up!! ❸



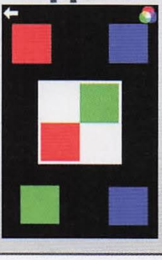
iPhone
Doodle Bowling
■GameResort
■価格：無料
©2010 GameResort LLC
落書き調のグラフィック（は、変えることもできますが）で楽しむボーリングゲーム。球の転がりは勢いがよくて楽しいです。

●AppBank Pick Up!! ❹



iPhone
Flick Master Lite
■Heritage
■価格：無料
©Heritage Inc.
日本語のフリック入力を練習するためのアプリ。フリック入力をマスターできれば、日本語入力が飛躍的に早くなります！

●AppBank Pick Up!! ❺



iPhone
Chromixa Free
■Simon Watson
■価格：無料
©2010 Simon Watson
色のブロックを重ねることで色を変え、図形全体を指定の色で塗りつぶしていくカラーパズルゲーム。けっこう頭使いますね。

ムスさんの『太鼓の達人プラス』『のびのびBOY』には大拍手です。iPadの日本国内発売にあわせて、いずれもユニバーサルアプリとして登場しました（『のびのびBOY』はアップデート）。ユニバーサルアプリというのは、iPhoneとiPadの両方で起動できるアプリのことで、どちらで起動しても、デバイスに適したグラフィックを表示してくれるというものです。ユーザーとしては、1本買っておけば両方で使えますし、iPhoneアプリでもあるからか、お値段も控えめなものが多い。うれしいかぎりなのですが、『太鼓の達人プラ

右のページには1本、無料ではないアプリが掲載されています。

AppBank Pick Up!!

AppBankさんに選んでいただきました

さらにAppBankさんにピックアップしていただいた無料ゲームを紹介していきます。ちなみにAppBankさんのアプリ『AppBank for iPhone』『AppBank for iPad』も無料です。ぜひぜひ、使ってみてください。

●AppBank Pick Up!! ❻



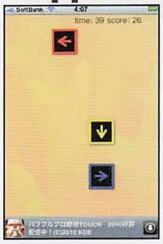
iPhone

RPGキャラ診断

■i-labo
■価格：無料
©CosmoWeb. & i-labo,Inc.

いくつかの質問に答えると、自分がRPGの職業で言うと、どのタイプになるかを診断してくれるアプリ。僕、吟遊詩人でした、はいw

●AppBank Pick Up!! ❼



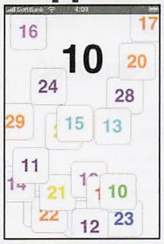
iPhone

Blox

■synx.us
■価格：無料
©synx.us

次々と現れるブロックを、それぞれの矢印の方向にフリックして飛ばしていくゲーム。速度が上がると、け～っこうまちがいがち。

●AppBank Pick Up!! ❽



iPhone

CountUp

■Kazumasa Kohtaka
■価格：無料
©2008 Kazumasa Kohtaka

1から30までの数字を、順番通りに、どれだけ早くタップできるかに挑むゲーム。ランキングを見ると、鬼のように早い人たちが！

●AppBank Pick Up!! ❾

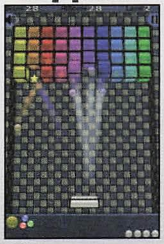
iPhone Live Poker 7K Free by Zynga

■Zynga ■価格：無料
©Zynga 2010



オンラインで遊ぶ対戦ポーカーゲーム。アプリは無料だが、ゲーム内で使用するチップはアプリ内課金で買うこともできる。そんなに安くはないので、ハマりすぎには要注意。

●AppBank Pick Up!! ❿



iPhone

BlocksClassic Lite

■bootant.com
■価格：無料
©2008 bootant.com

定番、ブロック崩しゲームの無料版。ど定番ではあるが、いきなりボールが増えたりするので、けっこうハデめに楽しめる。

3 大富豪で対戦!

2本勝負の大富豪！ とにもかくにも「8切り」と「革命」というルールが熱い！ 最後まで気のぬけない勝負が続くわけです。



革命というか下克上！逆転を狙え！

大富豪が熱いのは、とにかく2本目。大富豪／富豪／貧民／大貧民が決まり、血も涙もないカード交換が終わってからが、本当の勝負だと言えるでしょう。とにかくここで逆転する、あるいは逃げ切るために重要なのは、以下の3点。(1)4枚同時に切れるカードを持っているか（革命を起こせる）、(2)8を持っているか（8切りに使える）、(3)スペードの3を持っているか（ジョーカーに勝てる）。コントロールはできないまでも、場の流れを変えられるなら、作戦の立てようもありますからね。



POINT

もしかすると8が最強のカードかも

8、もしくは8を含むカードを切ると「8切り」というルールが発動し、その場が流れて、もう一度、続けてカードを切ることができます。最終盤には、決定的なカードとなります。



POINT

大富豪中の革命は本当にやっかい……

誰かが4枚のカードを切ると「革命」が起こります。革命中はカードの強さが逆転するため、普段は強いカードが集まりがちな大富豪中に起こると対処が難しい場合が多いです。



POINT

でもやっぱりカード交換は厳しい

「8切り」も「革命」もやっかいなルールではありますが、やっぱり一番厳しいのは大富豪／大貧民、富豪／貧民のカード交換ではないかと。逆転をめざすには革命を起こすしかないかも!?

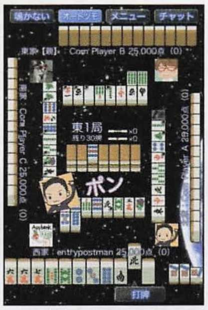


▲大富豪の勝負は2本勝負です。2本合計のポイントで、最終的な順位が決まります。

NEXT 麻雀が続きます

近日アップデート予定のバージョン3では、メインゲームとして麻雀が追加される予定です。これはまた熱い戦いになりそうです。

ツイッター連動あり



◀麻雀でも、これまで同様、ツイッターと連動しています。ツイッターのアイコンが表示されるだけでも楽しい気がしますね。



◀開発中のものを触らせていただいたところでは、切る牌を非常にスムーズに選ぶことができました。操作性は良好です。



◀やはり気になるのは「チャット」メニューです。相手にプレッシャーをかけるには、チャットが有効ではないかとw

ス』はユニバーサルアプリであるというだけ

でなく、無料でもあります。プレイできる曲は1曲しか収録されていませんが、アプリ内課金で追加楽曲パックを購入することはできます。個人的にこの方策には大賛成。拍手喝采です。ただ無料というだけでなく、「このアプリは、こういうビジネスをするんだ！ ここがキモなんだ！」という姿勢が強くアピールされているところに好感が持てますね。アイテムやキャラクターの洋服だけでなく、ゲームモードまでアプリ内課金で売ることがあたりまえのiPhoneアプリですから、

今号のiPhone連載唯一の有料アプリ情報！　が、「ぬ」問題文募集の結果報告……的なものです。多数の御応募、ありがとうございました。以下の記事、厳正な審査の感じが伝わりませんが、かなり厳正だったと、ここで人生30万個目くらいのウソをついておきます。

ぬ。というゲームの問題…あれ？ぬ。というゲームが問題？w

「ぬ」の問題文を募集します。

RucKyGAMES君（おもしろいからhtmlのタグをそのまま書いてみました）には、本当にいつもいつも勉強させられます。20年という僕の決して短くはないゲームライター暮らしの中で、何度、彼には「今まで一度も書いたこともないようなこと」を書かされるのでしょう。

水滴を狙うトロンボーンを、リーゼントをのばして阻止するゲームです。

「ぬ」の問題文を募集します。この一文も、怪作『リーゼント vs トロンボーン』の説明に負けず劣らずの意味不明さではないかと思ったりするのですが、ふたを開けてみたらびっくりです。ツイッターを使って募集させていただいたのですが、あまりに多数の御応募をいただいて、審査前にまとめるのにバイトちゃんがけっこう苦労したくらいでした。しかも一週間以上の募集期間であったにもかかわらず、毎日いくつもの御投稿をいただきまして……。

みなさん、少しだけ人生を見直した方がいいかもしれませんよ。

とか、思わず失礼なことを書いてしまいましたが、御投稿、本当にありがとうございました。僕は純正のテキストジャンキーなので、毎日おいしく、みなさまからの御投稿をいただきました。TweetDeckの画面を見ながら、何度、噴き出してしまったことか。社長がいるような会議中はやめてくださいとかですねw　思わずRTしそうになったりして。

てなわけで、御投稿いただきましたテキストを、「ぬ」のクリエイターであるRucKyGAMES君、僭越ながら、おしょう@電撃ゲームス編集長と僕の3人で、あれこれ審査させていただきました。審査と申しましても、「これ、ワラタ」とか、そんなんばっかりでしたがw　ちなみに、やってみたら驚くくらい僕とおしょうは選出がかぶっていたり、RucKyGAMES君は自分の投稿を選んじゃったり、どういうこっちゃという感じもございました。また、もともとそのつもりだったのですが、優秀賞とか、最優秀賞とか、そういうものを決める予定はございませんでした。いつかをゆるく選ばせていただいて、いくつかをゆるく次回アップデートで「ぬ」に収録してもらおうという感じでした。近日中のアップデートで、御投稿いただいた問題文のいくつかが追加されますので、お楽しみに！

てなわけで！　僕らがそれぞれワラタ、もしくは気になった問題文を最後に御紹介させていただきます。いやぁ、ほんっとおもしろかったなぁ。また、やろうかな、これなぁ。

■RucKyGAMES君が気にしていた御投稿問題文の一部

●ツイッターアカウント：gltimeさん
こたえは ななたすにーひくよんです
●ツイッターアカウント：ruckygamesさん
みんな わるいゆめを みればいいよ
●ツイッターアカウント：mamirutonさん
とまとじゅーすに しょうゆをいれたら うまい
●ツイッターアカウント：mamirutonさん
はるたまねぎ おいしい たべすぎて ねぎくさい
●ツイッターアカウント：mikoshiさん
ぬきあしさしあし おれむさし

■おしょうが爆笑していた御投稿問題文の一部

●ツイッターアカウント：d_gossyさん
さっきまでそこにいたのに
どうしてよこはまにいるのよ
●ツイッターアカウント：tmokitaさん
ばぐにしますか それともしようにしますか
●ツイッターアカウント：planningnyaroさん
ばいとちゅう だから むり
●ツイッターアカウント：sin_jintanさん
らぶあんどぽーく
●ツイッターアカウント：betoriumさん
たけてなかった ほおんのままで

■倉西がかんべんしてほしかった御投稿問題文の一部

●ツイッターアカウント：d_gossyさん
らむはこひつじですが まとうだいは さかなです
●ツイッターアカウント：tmokitaさん
じゃすらっくのほうからきました
●ツイッターアカウント：tmokitaさん
あれ ぼく このひととそんなになかよかったっけ
●ツイッターアカウント：daiskegbsさん
ばきすたんに おきわすれたもみあげ
●ツイッターアカウント：mamirutonさん
よなかの かせんじきにいるのは かっぷるかさつじんき

■ところで「ぬ」ってなに？



ぬ
■RucKyGAMES
■価格：115円
©rucky

「かられみち」は1、「らっきーげーむす」は2、「あすきーめでぃあわーくす」は8です。おわかりになりましたでしょうか？けっこう難しいかもw「ぬ」は、ひらがな短文の中に線で囲まれた部分がいくつあるかを当てるゲームです。「かられみち」は「み」で1つで、「らっきーげーむす」は「む」と「す」で2つというわけです。毎回よく考えるよなぁ、RucKyGAMES君も。やってみると、かなりハマりますよ、これ。ポイントは「の」とか「は」ですね。これらの文字は、ついつい読み流してしまって、数え忘れがちなので注意が必要です。

RucKyGAMES FREE!

RucKyGAMESの無料体験版！

もともとそんなに高額なアプリをリリースしているわけではないRucKyGAMESですが、さらにそのうえ、無料の体験版もかなりな数をリリースしています。iPad版もありますので、ぜひ、チェックしてください。

●RucKyGAMES FREE! ❶



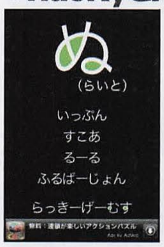
iPad
Cross Shot X Lite
■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky
画面をワンタップするだけでどんどんボールが誘爆していくゲーム。まずはこの無料版でリクツを確かめてみてもいいかもです。

●RucKyGAMES FREE! ❷



iPad
CountDiceG Lite
■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky
縦か横に3つ以上そろえたダイスは、消えていきながら次の数字に変化するので、さらにそれをそろえて連鎖をつなぐパズルゲームです。

●RucKyGAMES FREE! ❸



iPhone
ぬ(らいと)
■RucKyGAMES
■価格：無料
©rucky
フルバージョンが115円という『ぬ』ですが、無料体験版も用意されています。興味を持たれた方は、まずはこちらからでも、どうぞ。

今後もどんどん、こういう積極的なユニバーサルアプリが出てきてくれることを期待します。安くしてくれ！　という話ではないですよ。ユーザーの利便性やアプリの立ち位置をはっきりさせるには、それがいいんじゃないかという話です。あ、もう文字数がない！　iPhone 4のことをちっとも書いていませんが、たぶん僕はfacetimeは使わないんじゃないかと思います。いわゆるテレビ電話系は苦手というかキライですというか、そもそも電話が好きじゃないですからね、昔っから。iPhone 4については、また次号で。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

今回は無料ゲームをクローズアップ！　と決めたのはいいものの、絞り込んでセレクトするのが大変でした……。50本どころじゃないんですよ、自分で遊んでるのは。

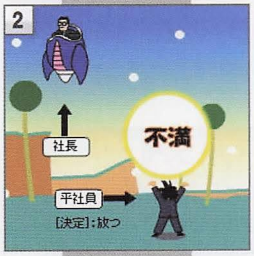
365日携帯電話と一緒



そみん

今回の記事をきっかけに、ケータイでゲームを遊ぶ人が増えるといいなあ。なんだかんだ、無料って間口が広いですからね。まずは気軽にお試しあれ！

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


ガチでハマれる無料ゲーム50連発！

ズラリとならんだ50本のゲームは、全部無料で遊べます（注意事項は欄外を参照）。編集部が好きなRPGや戦国モノが多めのセレクトで、どれもハマれる良作です。せっかくタダなんだから、気になったゲームはかたっぱしから遊んじゃいましょう！

1 初音ミク ボカロ×ライブ！

●クリプトン・フューチャー・メディア（モバゲータウンで配信）　●i、E、Y対応

初音ミクなどのVOCALOID育成ゲーム。レッスンで力をつけて、ライブバトルに挑戦。ファンを増やしてトップアーティストを目指そう。

2 鳥魂（とりだま）

●G-mode（GREEで配信）
●i、E、Y対応

社長に気づかれないように不満玉をぶつけるなど、ギリギリの限界を目指すシュールなゲームが満載のチキン（腰抜け）度診断ゲーム。

3 剣と魔法と学園モノ。トレビア～ン (for モバゲー／for mixi)

●アクワイア（モバゲータウン、mixiモバイルで配信）　●i、E、Y対応

人気RPG『ととモノ』こと『剣と魔法と学園モノ。』の世界観をベースにした学園経営ゲーム。学園長となって、冒険者が通う学園を大きくすることが目的となる。

4 PAC-MAN REBORN (パックマンリボーン)

●バンダイナムコゲームス（バンダイナムコフェス!で配信）　●i、E、Y対応

今年5月22日に迎えた『パックマン』生誕30周年を記念して誕生したSNS型育成ゲーム（現在はβテスト中）。キャラクターの育成配合を繰り返して、パックマンを目指せ！

5 Wizardry Online Mobile

●ソネットエンタテインメント（Wizardry Online Mobileで配信）　●i対応

シリーズ生誕30周年記念プロジェクト「ウィザードリィ ルネサンス」の一環となるオンラインRPG。7つの大罪の名を冠した強力な魔物を倒すべく、迷宮を探索することになる。

6 ガーディアンハーツ オンライン

●キューエンタテインメント（モバゲータウンで配信）　●i対応

空に島が浮かぶ世界・グランガイアを舞台としたオンラインRPG。NPCを雇えるので、シングルプレイでも遊びやすいのがポイント。

7 やきゅとも！

●ポケラボ（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

草野球チームの監督となって、自分だけのオリジナルチームを作れる育成ゲーム。練習などで得られる強化ポイントを利用して、個々の選手を細かくカスタマイズできる。

8 牧場物語 (for モバゲー／for mixi)

●ライブウェア（モバゲータウン、mixiモバイルで配信）　●i、E、Y対応

かわいい妖精コロボックルと一緒に作物や動物の世話をできる牧場生活体験ゲーム。友達の牧場をお世話できるなど、SNS型ゲームとしての要素も用意されている。

9 ラグナロクオンライン Mobile Story

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント（ラグナロクオンラインで配信）　●i対応

PCで3年連続プレイヤー数No.1（オリコンCS調査）を記録したオンラインRPGのケータイ版。PC版よりもストーリー面が強化された。

10 喧嘩番長 全国制覇

●ゲームズアリーナ（モバゲータウンで配信）　●i、E、Y対応

ツッパリ達の熱い生き様を楽しめる人気シリーズがSNS型ゲームとなって登場。自分だけの番長を鍛え上げて、全国制覇を目指せ！

11 幕末RPG 暁・新撰組

●G-mode（わいわいサービスで配信）
●i、E、Y対応

『ドルアーガの塔』や『ゼビウス』で知られる遠藤雅伸氏が監修を行ったSNS型のRPG。新撰組の新米隊士として、日本各地でさまざまな指令をこなしていくことになる。

12 ラブこい★恋愛ゲーム

●ウインライト（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

美少女だらけの不思議な学園を舞台にした恋愛SLG。釘宮理恵、日笠陽子、堀江由衣などによるボイス演出が多いのもポイント！

13 ファミスタ.熱闘

●バンダイナムコゲームス（モバゲータウン、ハンゲ.jpで配信）　●i、E、Y対応

野球ゲームの金字塔『ファミスタ』が、SNS要素満載のプロ野球チーム育成ゲームとなって登場。友人の選手を助っ人として呼ぶことなどができる。

14 戦国ロワイヤル

●ディー・エヌ・エー（モバゲータウンで配信）　●i、E、Y対応

人気のオンラインRPG『怪盗ロワイヤル』に続くシリーズ作で、戦国武将となって日本統一を目指すことに。内政による領土の発展が熱い。

無料ゲームを遊ぶ際の注意事項

ここで紹介する50本のゲームは基本的に無料だが、有料でのアイテム配信といった追加課金サービスを利用することで、より楽しめる作品もある。また、通信時のパケット料金は別なので、特にオンラインRPGやボイス演出がある作品を遊ぶ際はパケホーダイなどの定額サービスが必須だ。なお、多くの無料ゲームはSNS（※1）としての側面も強く、コミュニケーションツールとしてゲームを使っているユーザーも多い。周りに不快感を与えないよう、マナーを守って遊ぼう。

※1：SNSとはソーシャル・ネットワーキング・サービスの略で、ネット上でのコミュニティ作りやコミュニケーションをサポートするサービスのこと。

14


15


16


17

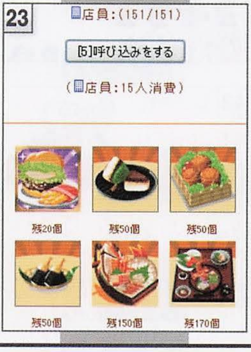

18


19


20


21


22


23


24


25


26


27


28


29


30


15 エバーハートオデッセイ

●スクウェア・エニックス（スクエニメンバーズモバイルで配信） ●i対応

かつて人間とモンスターが共存していたテオシェリアという世界を舞台としたオンラインRPG。3Dで表現されたアバターは、服装や髪型などを自由にカスタマイズできる。

16 Legend of Vandia 神魔大戦

●Razest（ゲムトモで配信）
●i、E、Y対応

RPGのような成長要素やストーリーも楽しめる、ファンタジー世界を舞台としたカードゲーム。同じカードを重ねることで、神、もしくは魔のカードへと進化させられるのが特徴。

17 エレメンタルナイツ◆オンライン

●ウインライト（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

ケータイでここまでの3D世界を実現！ 手軽に遊べるフル3DのオンラインRPG。剣と魔法のファンタジー世界を舞台に、巨大モンスターとのバトルや仲間達との協力プレイを楽しめる。

18 ヒトっぺ

●セガ（mixiモバイルで配信）
●i、E、Y対応

「ヒトっぺ」と呼ばれるペットを育てることで、そのペットを通じてほかのプレイヤーとのコミュニケーションも楽しめる育成ゲーム。

19 ケータイ国盗り合戦

●マピオン（ケータイ国盗り合戦で配信）
●i、E、Y対応

会員数が50万人を突破した、人気の国盗りゲーム。ケータイの位置情報を利用して、日本全国600エリアの統一を目指すことに。戦国アバターやマイページなど、SNSの面も充実！

20 探検ドリランド

●グリー（GREEで配信）
●i、E、Y対応

ドリルで洞窟を掘りまくり、岩に隠れたお宝をハンマーで発掘して集めまくる探検ゲーム。コレクション性の高さが特徴で、集めたお宝は探検図鑑に登録されていく。

21 こいけん！

●ベクター（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

"恋の研究"を活動目的とする恋愛研究会でのクラブ活動を主軸に、高校生の甘い恋模様が描かれる恋愛SLG。戸松遥や名塚佳織といった人気声優のボイス演出も用意されている。

22 ソーサリーサーガ

●ソネットエンタテインメント（ソーサリーサーガで配信） ●i対応

誰もが魔法を使える世界での冒険を楽しめるオンラインRPG。エクメネと呼ばれるテント型の自宅をカスタマイズできるのもポイント。

23 ビストランテ

●ディー・エヌ・エー（モバゲータウンで配信） ●i、E、Y対応

コックが主人公のレストラン経営ゲームで、客を増やして店を大きくしていくのが目的。知り合いのレストランで食事をするとアイテムがもらえるなど、協力プレイが大切になる。

24 双剣舞曲オンライン

●ゲームズアリーナ（双剣舞曲オンラインで配信） ●i対応

予言により引き裂かれた2つの勢力のいずれかに所属して、国を発展させていくオンラインRPG。バトルはS・RPG風で、視界が表現されたシステムの採用など、戦略性の高さが特徴。

25 エターナルゾーン

●エイチーム（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

日本国内初のケータイオリジナルのオンラインRPGとして、長い歴史を持つ人気作のモバゲー版。本編よりも手軽に遊べる工夫がされているほか、SNS要素も多数採用されている。

26 ワクワク！ まんが道場

●カイロソフト（カイロパークで配信）
●i対応

デビューから引退まで、漫画家の人生を体験できる育成ゲーム。苦しい締め切り前の作業やコミック売り上げの喜びなどを味わえる。

27 ゴルフレ！

●KONAMI（ゴルフレ！で配信）
●i、E対応

自由度が高いキャラメイクや友人との対戦が熱い、本格派3Dゴルフゲーム。この春には高知コースが新登場し、土佐犬や幕末の志士達が実況してくれるユニークな演出も追加された。

28 サムライ戦記

●ポケラボ（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

織田・武田・上杉・伊達軍のいずれかに所属して、自軍の天下統一を目指すSNS型のゲーム。戦術を駆使して戦う、有名武将との対決も熱い。

29 サンシャイン牧場

●Rekoo（モバゲータウン、mixiモバイルで配信） ●i、E、Y対応

mixiモバイルだけでも約500万人が遊んでいる牧場経営ゲーム。畑仕事や動物のお世話をして作り上げた自分だけの牧場に、友達を招待することもできる。

30 エルアーク

●スクウェア・エニックス（モバゲータウンで配信） ●i、E、Y対応

さまざまな書物の世界を舞台に、メールでの行動選択でゲームを進めるRPG。他プレイヤーとパーティを組んで冒険を楽しむことも可能。

モバゲータウンのココに注目！

「モバゲータウン」（運営：ディー・エヌ・エー）の特徴は、なんといってもゲームの多さ。テレビCMでおなじみの『怪盗ロワイヤル』のようなSNS型のゲームはもちろん、1人でも多人数でも遊べるカードゲームやRPGなど、本格的なゲームが多数用意されている。SNS系のサイトのなかでもゲーム好きが集まりやすいので、同じ趣味を持つ人とコミュニケーションをとるきっかけを作りやすいのも嬉しいところだ。













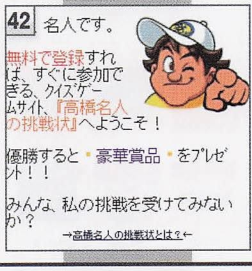




























31 Deserter's 2CS

●オトムラソフト（売切¥ファンタジーSLG!!で配信）※1　●i、Y対応

大陸統一を目指すファンタジーSLG。将校や元首など、多彩な立場で遊べるのが特徴。

32 DRAGON HUNTER2

●オープンドア（無料ゲーム大集合で配信）●i対応

世界を支配する邪悪なドラゴン退治を目指すA・RPG。テンポよく遊べるのが魅力だ。

33 ネコの手をかりてみた

●グリー（GREEで配信）
●i、E、Y対応

大量の書類を前にしたOLの前にネコが……。ネコが書類にハンコを押しまくるミニゲーム。

34 伝説の鍛冶屋

●タイトー（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

勇者が使う最高の武具を作るため、世界をめぐって王国一の鍛冶屋を目指すRPG。

35 熱血硬派くにおバトル

●クルーズ（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

シリーズの世界観を踏襲したSNS型のバトルゲーム。必殺技で戦うアクションバトルが熱い。

36 ワイワイ！ゲーム販売店

●カイロソフト（カイロパークで配信）
●i対応

ゲームソフトや攻略本の販売、株式取引などで店を大きくするゲームショップ経営SLG。

37 メタルサーガ・ニューフロンティア

●サクセス（mixiモバイルで配信）
●i、E、Y対応

同名のPC版の世界観をモチーフにした戦車のSTGやドラム缶を押すミニゲームが楽しめる。

38 釣り★スタ

●グリー（GREEで配信）
●i、E、Y対応

1つのキーで遊べる簡単操作ながら、釣り場や釣竿のセレクトが豊富な本格派釣りゲーム。

39 グランドサーガ2

●オープンドア（大集合NEOで配信）
●i対応

同サイトの多くの作品に登場する女剣士レイラのルーツを描く、本格的な長編RPG。

40 CASTLE SIEGE

●ジグノシステムジャパン（ジグノ☆ゲームナビで配信）●i、E、Y対応

城に攻め込み、敵を倒すミニゲーム。同サイトでは、同社のケータイゲームの最新情報も配信。

41 ルナティックレイド

●Razest（ゲムトモで配信）
●i、E、Y対応

火・水・森という3つの国のどれかに所属して戦う、多人数参加型のオンライン戦争RPG。

42 高橋名人の挑戦状

●ハドソン（高橋名人の挑戦状で配信）
●i、E、Y対応

高橋名人とクイズで勝負！　クイズバトルに勝ち抜くと、豪華なプレゼントがもらえる。

43 風来のシレン MOBA ※2

●ゲームズアリーナ（モバゲータウンで配信）●i、E対応

名作ダンジョンRPGのケータイ版。モバゲータウン限定のモンスター「モバゆび」も登場。

44 コロニーな生活☆PLUS

●コロプラ（コロニーな生活☆PLUSで配信）●i、E、Y対応

移動距離に応じてもらえる仮想通貨（1km=1プラ）でコロニーを育てる新感覚の位置ゲー。

45 ゲーム発展途上国NT

●オープンドア（無料ゲーム大集合で配信）●i対応

ゲーム会社の社長となってゲームソフトを作っていく、ゲーム会社経営ゲーム。

46 いつでも手のり龍馬

●ビービーエムエフ（モバゲータウンで配信）●i、E、Y対応

生まれて間もない“坂本龍馬”のお世話をして、一人前の武士に育てる育成ゲーム。

47 ミラクルくえすと〜どこでもダンジョン〜

●ハドソン、シーエー・モバイル（ミラクルくえすとで配信）●i、E、Y対応

出会って集めて、みんなで攻略！　800以上のクエストが楽しめるハチャメチャRPG!!

48 日替わりゲーム食堂

●元気モバイル（元気Sゲームランチ DXで配信）●i対応

占いやミニゲーム、サイト内で配信しているゲームの体験版などを日替わりで楽しめる。

49 しろつく

●ケイブ（モバゲータウンで配信）
●i、E、Y対応

戦国時代の城主となって、自分の領土を思うがままに発展させていく城下町作成ゲーム。

50 剣魔団〜RPG Sword&Magic〜

●ジグノシステムジャパン（本格メガゲームズで配信）※3　●i、E、Y対応

同名のケータイ用RPGをモチーフにしたミニゲーム。戦士などの職業を選んで戦うことに。

GREEのココに注目！

アバターの着せ替えアイテムが充実している「GREE」（運営：グリー）は、ゲームで好成績をとると特殊な着せ替え用アイテムをもらえるのがポイント。猫が登場するゲームの場合は猫など、ゲームにちなんだアイテムがもらえることもあるので、ついついコンプリートを目指してしまうなんてことも。ペットを育てる『踊り子クリノッペ』やガーデニングを楽しめる『ハコニワ』など、ビジュアル的に楽しい育成ゲームが多いのも特徴だ。

ケータイゲーマー・ライト（♀）が選ぶ

今月イチオシの人生!

女性にも大人気の楽しいライフSLG

かわいいアバターや自由に遊べる楽しさから、女性を中心に人気を集めるライフSLG『シティー★ナイツ』シリーズの最新作。今回の舞台は日本の首都である東京。新宿や渋谷、お台場といった実在の街で、プレイヤーは俳優、シェフ、ミュージシャン、漫画家の4つの職業から“将来の夢”を選んで生活していくことに。また、服装や家具などの種類が豊富で、それを使ってアバターや自宅を自由にカスタマイズできるのも人気の理由だ。



▲街にはたくさんの施設や人物が存在。行動によってステータスが変動するほか、恋人を作ることもできる！

東京シティー★ナイツ2 ~オンラインコレクション~

●ゲームロフト（iモードはウリキリ青春白書、EZWebはゲームロフト★青春白書、Yahoo!ケータイはゲームロフト青春白書で配信）●SLG

iモード	●配信中	●月額￥315（税込）
EZWeb	●配信中	●月額￥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中	●月額￥315（税込）

CHECK もぐら商事メンバーがゲームに登場!

本誌の裏ドクシャページ・もぐら商事（P.138）とのコラボアイテムが、6月10日から配信中。これはゲームロフトのご協力で実現した企画で、もぐら商事のメンバーを再現した特殊なアバターと、各メンバーのお気に入りアイテムがゲーム中に登場するというもの（各アイテムは、5~100CRの有料アイテム）。こたつ猫のかわいさが飛び抜けてます！



せっかくの新たな人生だしやりたいことやらなきゃね★

仕事に追われ、食事はコンビニ食ばかり。おいしい料理なんて、夢のまた夢……。ふふ。これでもあたし、家庭科の成績よかったのよね（涙）。な～んて現実と現在から目をそむけるように、このゲームではシェフを目指すことにしました！　といっても、このゲームの特徴は自由気ままに暮らせること。チュートリアルが終わったあとは、シェフになるという夢（ストーリー）を忘れて、思うがままに人生を楽しみまくりですよ。いや～、イケメンを見つけてはガンガン話しかけて、連絡先をゲットしまくる肉食女子ライフが楽しくて楽しくて♪　付き合った人数や別れた人数がステータス画面でバレちゃうのは恥ずかしいけど、リアルではできないようなストレス発散をするのも楽しいですよね★　そんな好き勝手をしながらも、ちゃんとバイトでお金をためないと自分を磨けない部分とか、ちょっぴりリアルな感じもポイントです。というか、「演技」や「料理」、「知識」や「色気」といったステータスがあるのは普通のゲームな感じですが、「空腹」や「不潔」、「便意」なんて要素まであるのは、ライフSLGである本作ならではって感じですね^^;

そんなフリーダムな毎日を送っていたあたしが、再びシェフへの道に戻り始めたきっかけは、ある男性との出会いでした。親友に誘われて渋谷のクラブに出かけたら、初めて出会うイケメンを発見★　ガルルとばかりに積極アプローチをかけてみたら、なんと彼（友也）は一流シェフの関係者だったんです。おしゃべりしてダンスして仲よくなったところ、友也は私のシェフデビューのために手を貸し



夢を追うもよし、追わずに自由に暮らすもよし!

◀シェフ編のストーリーは、料理番組の人気シェフを目指して始まります。でも、サブイベント探しとか寄り道するだけでも楽しめますよ。


自分磨きやオシャレも楽しいんです♪

◀アバターだけでなく、自宅も自由にカスタマイズできて、スクリーンショットを撮ってサイトで公開することも可能。友達に自慢できます。

てくれるって約束してくれちゃいました！　すっかり忘れかけてたけど、そろそろシェフを目指してがんばっちゃおっかな♪

夢と恋って、究極の選択……あたし、どうすりゃいいの!?

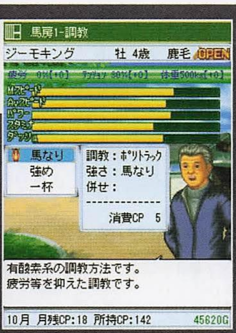
遅ればせながらシェフへの道を歩み始めたあたしは、自宅のキッチンで料理修行を再開（あまりに久々すぎて、キッチンにハエが飛んでたのはショックだったわ……）。なんて感じで料理修行が進むなか、たまには気分転換にと親友と海へ遊びに行ったところ、「海の見えるところにいるよ。探してみて」なんて怪しいメールが！　そして出会ったメールの送り主は、なんと小さい頃に離れ離れになってしまった幼なじみの春樹だったんです。思わぬ再会に驚きながら、花火大会に誘われたあたしは……行くしかないっしょ！　浴衣でおめかしして、屋台を回ってキレイな花火を見ていると、春樹から「付き合ってほしい」との告白が！　おおお、こっちから攻める肉食女子の恋も楽しかったけど、攻め込まれるのもいいものですねえ。恋愛への免疫力が低いあたしのピュアハートもくすぐられて、即答でOK。こうして春樹と正式な恋人になったあたしは、恋に仕事に順風満帆♪　……のはずが、春樹と出かけた表参道のレストランで出くわした友也が、「この男はなんだ！」と大激怒。春樹は春樹で、あたしが二股をかけていたと誤解しちゃって、たちまち修羅場感全開に！　友也からは自分を選ばないなら仕事のサポートはできないとキッパリ宣告され、あたしはどうすればいいの!?　仕事のために友也を？　それとも恋のために春樹を？　で、とりあえずは現実逃避をして、ストーリーを進めず逆ナン生活に戻ってます。えへ。

ケータイゲーマー・おぬ（♂）が選ぶ

今月イチオシの競馬!

実在名馬も登場する本格派育成SLG

惑星育成SLGや恋愛AVGなど、多くのゲームを無料で遊べる（一部は有料）総合ゲームサイト「ゲームバイキング」の代表作となる、本格的な競走馬育成SLG。調教やレースへの出馬などの行動はCP（コマンドポイント）を消費する形で行われ、このCPは実時間に応じて回復するのがポイント。これにより、1日に短時間だけという遊び方でもマイペースに楽しめる。初心者でも遊べるよう、理想体重などのアドバイス機能がある親切仕様だ。



▲100頭以上の有名馬が実名で登場。血統を意識して繁殖を重ねることが重要となる本格派だ。

俺の馬

●G-mode（ゲームバイキングで配信）●SLG

iモード	●配信中	●無料
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

愛しのサイレンススズカの血統を汚さぬために!

1998年11月1日、秋の天皇賞。当時は高校生で馬券を買えなかった僕ですが、心のなかでの本命馬は決まってました。それはもちろん、サイレンススズカ。大逃げスタイルでの破竹の6連勝中ということで普通に大本命でしたが、そういったデータを抜きにしても、純粋にあの圧倒的速さにホレてました。思えば、あの頃から僕って競馬ゲームが好きだったんだなあ。そして起こった、出走後の悲劇。突然の失速からレース脱落、安楽死という急転直下の展開に絶句したものです。多くの競馬ファンがそうであるように、僕もあの日のショックを忘れることはないでしょう……。

そんなサイレンススズカをリスペクトする僕は、このゲームでも逃げ切り型の馬を育ててます。伝説の名馬みたいに、常にブッチギリ独走！　とはなってませんが、G1勝利を目指して地道に坂路を馬なり単走で調教中です。なんてマイペースに遊んでいたら、繁殖馬としてサイレンスズカが登場！　一部の有名馬との繁殖は、定期的に名馬が変わる期間限定イベントとなるので、なかなかサイレンススズカに会えなかったんですよね～。名馬の子を育てられるのは、馬好きにとっては何よりの喜び。ほかにも無敗の3冠馬・ディープインパクトや往年の名馬・トウカイテイオーなど、多数の名馬が登場するのが嬉しいですね。ますます気合を入れて、名馬の血統に恥じない馬を育成していくつもりですよ！



思い出のレースや感動の名場面を振り返れるのも◎

◀自分の馬が走ったレースのリプレイを保存可能。お気に入りの名場面をいつでも見直せるのは、育成SLG好きにとって嬉しいですね。

mixiモバイルのココに注目！

PCでもおなじみの有名SNSのモバイル版となる「mixiモバイル」（運営：ミクシィ）は、原則的にはゲームサイトではなく、コミュニケーションを楽しむためのサイトとなる。1人でじっくり遊べるものもあるが、用意されているゲームの多くは多人数で楽しむことを前提に作られている。ちなみに、母校や卒業年から同級生を探す機能など、出会いや再会のきっかけとなるサービスが非常に充実している点も見逃せない。



Xbox LIVEならではのインディーズゲームに注目!

めざせ! 実績厨! Xbox 360

「Xbox LIVE インディーズゲーム」では、個人だけでなく、メーカー製のゲームも配信されています。今回はそのメーカーの１つであるテックアーツさんを取材！

Xbox 360を愛する者

36501/124040（158ゲーム）



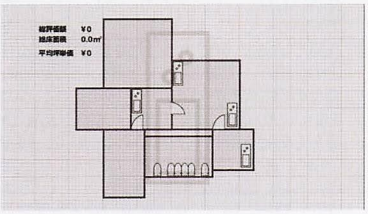
megane

この雑誌が出るころには待望の第1子が誕生しているかもしれません。まだ気が早いですが、まずは本体の電源を入れるところから教えてみたいです。

インディーズゲームで活躍中のゲームメーカーを直撃してみた！

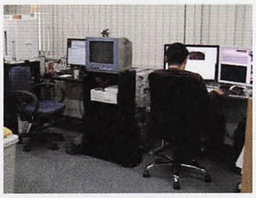
他のプラットフォームのネットワークサービスにはない、Xbox LIVEならではのサービスが「Xbox LIVE インディーズゲーム」です。これ自体は以前にこのコーナーで説明しましたが、誤解を恐れずに言うと、「同人ゲームをXbox 360やPCユーザーに向けてリリースできる」サービスです。また、インディーズゲームは個人しか出せないわけではなく、審査さえ通せばゲームメーカーでもタイトルをリリースできます。いち早くインディーズゲームでメーカー製タイトルを公開したのが、北海道札幌市に本社を構える株式会社テックアーツさん。しかも、本業は美少女ゲームメーカー！　そんなメーカーがなぜインディーズゲームで、しかもパズルゲームをリリースしたのか、すごく気になったので聞いてみました。

インディーズゲームデビュー作『MADRISM』



◀某ＴＶ番組風のＢＧＭが燃えるＰＺＧ。大豪邸の間取りを作って評価額を上げろ！

株式会社テックアーツ



◀なかなか過激な美少女ゲームを数多く手がけるゲームメーカーさん。代表作に『3Dカスタム少女XP』などがある。

美少女ゲームメーカーがパズルゲームを作るようになるまで

――まず最初に『MADRISM』という硬派(?)なPZGを、なぜ美少女ゲームメーカーであるテックアーツさんが作ることになったのかを教えてください。

テックアーツ（以下、TA）：Xbox 360のインディーズゲームの思想が自分達に合っていた、というのがまず始まりですね。普通にお店で販売されているPCを使って制作したものが、コンシューマ機で普通に動くなんていうのは、まさに夢のようなプラットフォームといえます。しかもそれがオフィシャルでツールもサービスも用意されていますからね。プロもアマチュアも関係なくゲームを配信できる、というのは本当に最高だと思っていました。その点にうちのプログラマーが賛同してくれたので、第1弾として『MADRISM』を作ってみたというわけです。

――『MADRISM』は、インディーズゲームのなかでは比較的初期にリリースされたタイトルだと思うのですが、ユーザーからの反応はいかがでしたか？

TA：実際にダウンロードをして、プレイをしてくれたユーザーのみなさまからの評判は軒並みよくて、大変嬉しく感じましたね。この『MADRISM』に関しては、うちのプログラマーのセンスが光った作品だったと手前味噌ながら思っています。もともと、ほかの人と違うことを考えて楽しませようという姿勢が、ユーザーにも受けたのではないでしょうか。

――あのＴＶ番組を彷彿とさせるＢＧＭなども、インディーズゲームらしさが出ていましたよね(笑)。こういった面も含めて、インディーズゲームでタイトルをリリースするということの利点を教えてください。

TA：インディーズゲームは、先ほども言ったとおりプロもアマチュアも関係なく、ユーザーにソフトを届けられるという点が最大の利点だと思っています。ハードウェアに対するソフトウェアという言葉の意味を感じることができるサービスなんじゃないでしょうか。

――テックアーツさんの思想が十分に出ていた『MADRISM』ですが、次回作の予定はどうでしょう？

TA：インディーズゲームに関しては、今後もタイトルのリリースを予定しています。弊社のなかで若手スタッフの育成にインディーズゲームを活用していきたいとも考えているんですよ。思いついたら即制作して、即リリースして。それが軌道に乗れば、ゆくゆくはXbox LIVE アーケードやXbox 360のパッケージタイトルなどにも参入をしていきたいと思っています。

――そういえば、テックアーツさんのタイトルとして『3Dカスタム少女XP』がありますが、作品のなかのモデルを使ったタイトルもインディーズゲームにありますよね。あれは御社としてはいいんですか？

TA：『Ninja Chop!!』のことですよね。あれは実は……弊社のスタッフが作ったものなんですよ（笑）。

――え！　マジですか!?

TA：『3Dカスタム少女XP』の制作スタッフとは違う、別チームのスタッフが、あのモデリングを使って制作したゲームなんです。制作者の名前は変えてあるんですが。

実はテックアーツ製だった『Ninja Chop!!』



◀目の前に並べられた牛乳瓶をくの一が手刀で割る。それにより牛乳が体中にかかるというシュールなＡＣＴ。瓶を割っていくと着せ替え用の服が増えていく。

TA：一般のユーザーさんも、『3Dカスタム少女XP』の利用規約(http://tech3d.sakura.ne.jp/tech3D.html)に沿えば、この様にモデリングや画像を使ってインディーズゲームで販売することも可能なんです。ほかのインディーズゲームでも『3Dカスタム少女XP』の画像を使用してゲームを制作している方がいるのですが、こちらとしては大変喜ばしいことなんです。また、今後の弊社の製品でも、ユーザーさんが受け手になるだけではなく、送り手にもなれるソフトをリリースしていきたいと思っているんです。日本でもこういうMOD的な文化ができ上がっていけばいいですよね。

――本日はありがとうございました！

メーカー開発のインディーズゲーム3本を紹介!!

テックアーツのほかにもインディーズゲームでタイトルをリリースしているメーカーが存在する。ここではそのなかでも厳選した3本を紹介する。体験版もあり！

1 まもって騎士（ナイト）

●エインシャント　●240MSP　●1～4人

作曲家の古代祐三氏率いるエインシャント制作によるACT。四方から襲いかかってくる敵から姫を守るのが目的。ゲーマーの心をくすぐる仕掛けが盛りだくさん！



◀80年代のゲームを再現したかのようなグラフィックが魅力。ウィンドウデザインにもこだわりが。

2 ダウンタウン激凸ドッジボール

●ミラクルキッズ　●800MSP　●1～2人

元テクノスジャパンの『ダウンタウン』シリーズ制作チームが制作したSPG。画面の隅々からほとばしるテイストはまさしく、熱血高校ドッジボール部そのもの！



◀画面内のキャラクターが、なんだかんだとセリフを言うのも『ダウンタウン』シリーズならではですよね。

3 Jewelry Master Twinkle Light

●アリカ　●80MSP　●1人用

『テトリス ザ グランドマスター』でおなじみのアリカが贈る落ち物PZG。宝石をストーンで囲んで消してゆくと女の子との話が進んだり、コスチュームが変化する。



◀宝石をつなげていけば高得点のチャンス！　しかし、欲ばりすぎると囲むチャンスもなく上まで積み上がってしまう。

インディーズゲームはお宝ゲームの山である

上記のようなメーカー製タイトルだけでなく、インディーズゲームには個人ユーザーが作った秀逸タイトルもたくさん眠っています。その１つが『プリズマティック・ソリッド』。6月3日に配信されたばかりのタイトルですが、なんとサウンドに『リッジレーサー』などでおなじみの細江慎治＆佐宗綾子氏を起用！　実は作者であるYO1 KOMORIさんは、PC用ベンチソフトとして一世を風靡した「夏海ベンチ」を作った方。『リッジレーサー』の制作にもかかわっていたとか。

時間がいくらあっても足りない! パッケージタイトル体験版5本+α

NINETY-NINE NIGHTS II（ナインティナインナイツ2）体験版

●発売元：KONAMI／開発元：フィールプラス ●ACT
●配信中 ●容量：606MB ●1人用

来るべき99日目に備えゲーム序盤を先行体験!

突如として現れ、平和な世界を焦土に変えた「夜の王」。そんな夜の王が誕生した92日目から99日目の7日間に、世界を救うために命をかける英雄達の物語が描かれる。本作は多くの敵をなぎ倒していく大軍勢ACT。出現する敵の数が多く、1人で大量の敵をなぎ倒す一騎当千のアクションが楽しめる。なお、難易度はやや高めで、ただ武器を振って敵を倒すだけではなく、倒していく順番などの戦略も考えないと勝利は難しい。個性豊かな5人の主人公は、装備やアクションのカスタマイズが可能だ。体験版では主人公の1人であるグレンを操り、最初のステージと巨大モンスターとの戦闘の一部を体験できる。





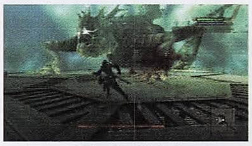
▲◀夜の軍勢に国を滅ぼされてしまった戦士グレンを使って痛快アクションを体験せよ。

ニーア ゲシュタルト 体験版

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：キャビア ●A・AVG
●配信中 ●容量：410MB ●1人用

1ステージだけでわかる、その独特で魅力的な世界観

現代から約1300年後の遠い未来。世には「マモノ」が徘徊し、人類は終焉を迎えようとしていた。本作は未来の世界に生きるニーアという父が、娘の病を治すために世界の敵であるマモノと対峙していくA・RPG。武器はオーソドックスな片手剣、モーションは遅いが攻撃範囲が広い両手剣、リーチが長い槍の3種類を用意。ほかにも魔法を利用した派手なアクションで敵を倒すことができる。敵を倒すとワードを入手でき、武器や魔法に手に入れたワードを割り当てることでさまざまな効果が得られる。体験版ではステージ1の目玉である巨大なマモノとのバトルを楽しむことができる。



▲未来の人類の脅威となるマモノ。ニーアの持つ力で立ち向かっていこう。



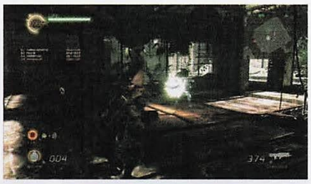
◀周りを敵に囲まれた場合は両手剣が有効だ。現在の状況に合った武器を選んで戦闘を優位に運ぼう。

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）マルチバトル体験版

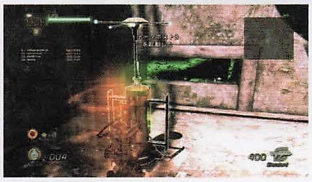
●カプコン ●ACT
●配信中 ●容量：537MB ●オンライン専用（最大16人）

体験版で最大16人の本格マルチプレイができる!

新資源「サーマルエナジー」をめぐり惑星「EDN-3rd」が再び動き出す。本作はダイナミックアクションが特徴的なTPS。ほかのTPSと違うのは、やはりアンカーを使ったアクション。障害物や建物にロープアンカーを撃ち込んで高速に移動するのはもちろん、超巨大モンスターに撃って、その体に張り付いて攻撃するなど用途はさまざま。またマシンガンなどの武器のほかに、VS（バイタルスーツ）と呼ばれる兵器も用意されている。体験版ではノイジージャングルを使った最大16人での本格的なマルチプレイが楽しめる。ただし、マルチプレイで遊ぶにはゴールドメンバーシップが必須だ。



▶相手を倒したキル数を競うサバイバルモードで腕を試そう。



◀起動したデータポストの数を競うポスト戦はチームワークが求められる。

トロピコ3 体験版

●発売元：ラッセル／開発元：Haemimont Games ●SLG
●配信中 ●容量：1GB ●1人用

南国の独裁者気分を垣間見られる

カリブに浮かぶ島の大統領になって、自分好みの政治をしよう！ 本作は島国の政治経済を操り国を発展させていくSLG。島の独裁者となって、移住者に農業や漁業といった職を与え、学校や病院などを造って住民の不満を解消しつつ、産業を起こして島を豊かにしよう。ただし、大統領の座だけは、どんな汚い手を使っても維持しよう。指定された目的を達成するシナリオモードのほかに、自由なプレイができるサンドボックスや特定のミッションをクリアするチャレンジモードも搭載。体験版は英語のみだが、操作を覚えられるチュートリアルとシナリオモードの1ステージを楽しめる。



▲住人それぞれに細かな情報が存在し、抱えている問題などもわかる。



◀トロピカルな雰囲気の漂う南国の島で、英雄になるか独裁者になるかはあなたの采配しだい。

スプリンターセル コンヴィクション 体験版

●ユービーアイソフト ●ACT
●配信中 ●容量：1GB ●1人用

序盤ステージでステルスアクションを習得せよ!



▶背景に次の目的が表示されるビジュアルメッセージが新しい。



◀ピンチの時はラスト・ノウン・ポジションで敵の注意を向けさせよう。

アメリカ国家安全保障局 秘密部隊の元エージェント、サム・フィッシャー。娘の死をきっかけに引退した彼のもとに、娘の真相を暴くチャンスが舞い込む。本作は独創的なシステムが盛り込まれた本格ステルスアクションで、敵に気づかれた際、自分の気配だけをその場にとどまらせて相手をだます「ラスト・ノウン・ポジション」や、街中の群集を利用して身を隠す「ソーシャルステルス」など、豊富なアクションが盛りだくさん。また、Xbox LIVEを介した本編の前のストーリーが楽しめる協力プレイモードも搭載している。体験版では物語の導入部分から最初のステージの途中までがプレイ可能。

Xbox LIVEは体験版の宝庫!

現在、Xbox LIVEでは150タイトル以上の体験版が配信されている。これはコンシューマ機のプラットフォームとしては世界一の数を誇る。一部のタイトルを除き、常にダウンロードできるので安心だ。また、『Skate 3』のような、今のところ日本で発売が予定されていないタイトルでも、体験版が日本で配信されていることがある。もちろん英語版になるが、日本では出ないと思われる尖ったタイトルを体験してみるのも一興かと。なお、最近は有料会員のゴールドメンバーシップならば、無料会員のシルバーメンバーシップよりも1週間早くダウンロードできるタイプの体験版が多くなってきた。また、マルチプレイが可能な体験版は、ゴールドでないと遊べないため、体験版のためにゴールドにしておくのもアリだ。

タイトル	容量
ジャストコーズ2	991MB
ブラーレーサーズ	1GB
Skate 3	863MB
2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	913MB
ロスト プラネット 2 Co-op体験版	304MB
ダークサイダーズ ～審判の時～	1GB
MotoGP 09/10	2GB
Sonic & SEGA All-Stars Racing	1GB
エンド オブ エタニティ	613MB
バットマン アーカム・アサイラム	945MB
Left 4 Dead 2	2GB
BAYONETTA（ベヨネッタ）	769MB
Forza Motorsport 3	1GB
STEINS;GATE	690MB
真・三國無双 MULTI RAID Special	760MB

初めての体験版は『スーパーマン』でした

約4年前、Xbox 360を買ってXbox LIVEに接続したときに、パッと目に飛び込んできたのが『スーパーマン リターンズ』の体験版でした。超スピードで、超高いビルの上まで飛べる！ 街中を普通の人が歩いているわけですが、ひょいっと持ち上げて、ビルの屋上に置き去りにしたりもできます。ガソリンスタンドに向かってクルマをブン投げれば大惨事も起こせます。次世代機ってなんてすごいんだ、と発売が待ち遠しかったです。でも日本では発売されませんでした。

Xbox LIVEアーケードならすべてのタイトルで

Snoopy Flying Ace

●発売元：マイクロソフト／開発元：Smart Bomb Interactive ●STG
●配信中 ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン最大16人）

30分間、白熱のドッグファイトで盛り上がれ！

世界中で愛されているあのスヌーピーがまさかの空中戦!? 本作はスヌーピーやチャーリーブラウン、ルーシーといったおなじみのキャラクターとともに本格的な戦いが楽しめるフライトSTG。意外な組み合わせのように見えるが、実はスヌーピーは作中でいつもパイロットの夢を妄想しているのである。簡単な操作でループ、バレルロールなどの華麗なアクロバット飛行ができる。課題をクリアしていくシングルモードのほかに、ドッグファイトやキャプチャーザフラッグなど、さまざまなルールが用意された最大16人でのオンライン対戦モードがある。体験版ではシングルモードの一部と、30分間のオンライン対戦が楽しめる。





◀ドッグファイトやレースといったさまざまなモードを搭載。君も大空へ飛び立とう。

Trials HD

●発売元：マイクロソフト／開発元：RedLynx ●ACT
●配信中 ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

3つのステージでハードなモトクロスを体験





▲▶加重移動でウィリーを使った急加速や、ジャンプ中のアクションもできる。

タイトにコーナーを攻める、ライバルとのブレーキング勝負……そんなRCGはもう飽きた！ このゲームはハプニング映像を流す番組でよく取り上げられる、モトクロスの曲芸のようなダイナミックなアクションを楽しめるRCG。本作の最大の特徴はライダーの加重移動だ。急な上り坂をつかった大ジャンプはもちろん、ジェットコースターのようなうねりのあるコースなどは、ただ加速するだけでは失敗してしまう。そんなときは加重移動で姿勢を微調整して、クールなスタントを決めつつ着地しよう！ 体験版ではビギナー、イージー、ミディアムの難易度のなかから、1ステージずつプレイすることができる。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66

●セガ ●STG
●配信中 ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時2人）

2機のバーチャロイドで4ステージを駆け抜けろ

10年以上たった今でも、なお愛され続ける『電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム』が新要素をひっさげて登場。本作はダッシュやジャンプを使ったハイスピードアクションが楽しめる対戦STG。15機のバーチャロイドが登場する最終バージョンの5.66をベースに、自分の好きなカラーリングが施せるカスタマイズモードや、世界中の相手と対戦できるオンライン対戦モードを搭載。ライバルを倒して、最高ランクの元帥を目指そう。また、新たに作られたアレンジグラフィックも楽しめるので古くささを感じずに遊べる。体験版では、テムジンとフェイエン・ザ・ナイトの2機が使用可能で、ステージ4までプレイできる。





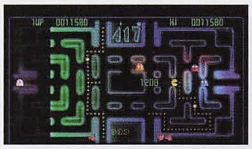
◀カトキハジメ氏デザインのバーチャロイドは、今でも通じる洗練さがある。

PAC-MAN Championship Edition

●バンダイナムコゲームス ●ACT
●配信中 ●800マイクロソフトポイント ●1人用

息を呑む3分間のスコアアタックに挑戦！

世界で一番売れたアーケードゲームとして有名な『PAC-MAN』の最新作。本作は従来のルールとは異なり、マップが大きく左右に分かれた構成となっている。片方のエリアのクッキーを食べつくすと反対側のエリアにフルーツが出現。そのフルーツを食べると反対側に新たなエリアが出現するという仕組みだ。また、エリアによっては敵のゴーストを食べられるパワーエサが複数置かれていることもあり、パワーアップした状態を維持したままゴーストを食べていくことが高得点へのポイントになる。体験版では、5分間のスコアアタックのうち3分間のプレイが楽しめる。



▲フルーツを食べるごとに入れ替わるエリアをうまく利用しよう。



◀パワーエサを食べて敵を連続して捕食すれば、1匹400点から最大3200点まで跳ね上がる。

SHADOW COMPLEX

●発売元：マイクロソフト／開発元：Chair Entertainment、Epic Games ●ACT
●配信中 ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

物語の始まりとなる敵施設への侵入まで遊べる

有名SF作家であるオーソン・スコット・カード原作のストーリーのもと、最新のグラフィックと昔ながらのシステムを融合させた横スクロールアクションSTG。敵の組織にさらわれた恋人を助け出すため、広大なマップに仕掛けられた謎を解き明かしていく。途中、武器やアイテムを入手することで少しずつアクションが増えていき、今まで行けなかった場所に行けるようになるのが心地よい。また、マップの各所には高難度のボス戦が用意されているなど、やり込み要素もあり。体験版では、敵施設へ侵入して最初の大型ボスを撃破するまで（およそ20分間）のプレイが楽しめる。

▶大型ボスが登場！ 手持ちの武器でどうにかして立ち向かえ！





◀ステージの随所には美麗なムービーシーンがストーリーを演出する。

Battlefield 1943

●発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：DICE ●STG
●配信中 ●1200マイクロソフトポイント ●オンライン専用、最大24人

ネットワークでのクイックマッチをばっちり堪能！

人気FPSの『バトルフィールド』がXbox LIVEアーケードで登場。本作は第二次世界大戦の太平洋戦線で日本軍とアメリカ軍に分かれて戦うFPS。車や戦車を使った地上での戦闘はもちろん、空母からボートで上陸したり、戦闘機同士の空中戦などの本格的な局地戦が楽しめる。体験版では、ステージの1つであるウェーク島でのチュートリアルモードと、オンラインでの陣取り戦がまるまる楽しめる。



▲1人でなんて戦争はできやしない。世界中の仲間と連携し、敵軍を倒そう。

▼驚くほど広いマップにはさまざまな乗り物があり、戦車と車の激しいカーチェイスも。



まだまだオススメしたいXBLAはたくさんある①

現在までに230タイトル以上が配信されているXbox LIVE アーケードですから、12タイトルの紹介だけでは足りません。そこで今回の欄外では上で紹介しきれなかったタイトルを紹介します。まずは『**Portal: Still Alive**』：英語版ながら斬新なFPSパズルに驚愕することでしょう。『**Geometry Wars Evolved²**』：フレンドとのスコアアタックが非常に燃える！ 『**斑鳩**』：私はこれでドリームキャストをしまいました。『**UNO**』：海外には変な人がたくさんいる。（②に続く）

体験版が用意されています!

Xbox LIVE アーケードの探し方

探し方は2種類。「ゲームマーケットプレース」からタイトルを直に「探す」か、「Xbox.com」からタイトルを入力して検索する。

Defence Grid

●Hidden Path Entertainment ●SLG
●配信中 ●800マイクロソフトポイント ●1人用

本格ストラテジーSLGをステージ4まで楽しめる

エイリアンに侵攻される基地……やつらの狙いはパワーコアと呼ばれる物質だ。ノコノコと進入するエイリアンどもを罠にハメ、返り討ちにせよ！ 本作は拠点兵器で敵を迎撃する、タワーディフェンス型SLG。マシンガンや火炎放射といった兵器が設置でき、それぞれに攻撃範囲や使用用途が決まっている。それぞれの特性を生かし、いかに効率よく使用できるかがポイントとなる。また、配置する兵器はエイリアン侵攻ルートを変更することもでき、うまく誘導し迂回させ、なるべくコアまでの侵攻時間を長くしよう。体験版では序盤の4つのステージ(およそ20分間)が楽しめる。



▲エイリアンの兵器は種類が豊富。敵に合った武器で対抗しよう。



◀エイリアンがコアへ一直線に向かう特性を逆手にとって、なるべく迂回させて進軍を遅らせよう。

メタルスラッグXX

●SNKプレイモア ●ACT
●配信中 ●1200マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時2人）

シリーズ最新作を3つの難易度から体験できる

ドットグラフィックの細かいアクションと高めの難易度でコアなファンをもつ『メタルスラッグ』シリーズの最新作。7つのステージの一部には分岐があり、それぞれ登場する敵が異なる。また、厳しく制限された条件で70以上のステージをクリアしていくコンバットスクールモードはやりごたえ抜群。さらに、Xbox LIVEを介したオンライン協力プレイが可能だ。体験版ではステージ1のボス撃破まで楽しめる。

超巨大ボスは強敵ぞろい!





▲２Ｄ最高峰ともいえるドットグラフィック。そして、シリーズ最高峰の難易度をぜひとも体験してほしい。

Castle Crashers

●The Behemoth ●ACT
●配信中 ●1200マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大4人）

本格ベルトスクロールACTを20分間堪能できる

蛮族に城が強襲され、姫が誘拐されてしまった……。さらわれた姫を救うため４人の騎士が今立ち上がる！ 本作はそのコミカルな外見からは想像できない、本格的ベルトスクロールACT。弱、強攻撃の組み合わせで各種コンビネーション攻撃が出せるほか、敵を倒して拾ったお金で装備品を買ったり、魔力を溜めて魔法を使うといったRPG要素もあるのが特徴。さらに、レベルが上がれば攻撃力はもちろん新しいアクションが次々と増えていく。また育成方法も自由度が高く、プレイヤーの好みにキャラクターを育てることが可能。体験版ではおよそ20分間プレイすることができる。



▲超巨大な蛮族の親玉が登場！ スキルを駆使して倒せ！



◀2つの攻撃ボタンでさまざまなコンビネーション攻撃が繰り出せる。空中でも華麗に決めよう！

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

●発売元：D3Publisher of America／開発元：Infinite Interactive ●PZG
●配信中 ●800マイクロソフトポイント ●1人用（オンライン時2人）

4つのジョブをレベル7まで育成可能





▶広いマップではさまざまな敵がいる。すべての敵をパズルで倒していこう。

RPGの要素を持った一風変わったパズルゲーム。本作の基本となるパズルルールは、画面に敷き詰められたジェムを同じ色のジェムが3つ以上並ぶように、どれか１つ動かして消していくというもの。ジェムを消すと、その色に対応したマナと呼ばれるエネルギーを得て、それを消費して強力な魔法を使用することができる。同様にガイコツ型のジェムを3つ以上揃えて消すと相手にダメージを与え、HPを0にすると勝利となる。もちろん、RPGというからにはレベルアップや武具の装備といった成長システムもあるなど、ハマれる要素が満載。体験版では4つのジョブからキャラクターを作成し、レベル7まで育成できる。

Peggle

●開発元：PopCap Games／発売元：マイクロソフト ●PZG
●配信中 ●800マイクロポイント ●1～2人（オンライン時最大4人）

手軽に快感！ ペグルを2つのモードで体験しよう

本作はピンボールにブロック崩しを合わせたようなパズルゲーム。発射角度の変えられる砲台から玉を出し、オレンジ色のピンとブロックをすべて消せばクリアなのだが、壁が邪魔をしていたり、ピンやブロックが動いていたりして、一筋縄ではいかない。また、最後の１つを消す直前に、急にスローモーションになり、パチンコでいうリーチ演出のようなものが入る。さらに、それを消せばフィーバータイム！ 「喜びの歌」をバックに花火が飛び交うド派手なエフェクトで、なんともいえない達成感を得られる。体験版ではアーケードモードのほか、チャレンジモードの一部が楽しめる。





◀すべてのオレンジピンを消せば、ボーナスタイムが発生する。高得点を狙え！

Braid

●発売元：マイクロソフト／開発元：Number None ●ACT
●配信中 ●800マイクロポイント ●1人用

3つのステージで「時間操作」をしてみよう

主人公の持つ特殊能力を駆使して、さらわれた姫を助け出す横スクロールACT。本作の特徴は「時間操作」。時間を巻き戻して直前の状態に戻せたり、少し前に取った行動を分身に再現させたり、スローモーションにしたりできる。これらを使って、ステージをクリアし、パズルピースを集めて絵を完成させよう。絵を完成させたとき、物語の真実が明らかになる。体験版では3つのステージの一部がプレイ可能。



▲油絵のようなグラフィックと、時間を操作する不思議な感覚がなんとも独特とした雰囲気。

▼集めたピースを組み立てるミニゲームも用意。すべてのピースを集めることができるか？



まだまだオススメしたいXBLAはたくさんある②

『**Omega Five**』：XBLAでいち早くリリースされたオリジナルSTG。おもしろい。『**A Kingdom for Keflings**』：急かされない、ぬるいシムシティ。『**悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲**』：ヴァルマンウェ入手後は爽快すぎてたまらない。『**トリガーハート エグゼリカ**』：かわいいだけじゃない、室伏アタックが気持ちいい。『**Marvel vs. Capcom 2**』：もう高い電話料金を払わないでも対戦できるよ！ 『**Boom Boom Rocket**』：音ゲー。明らかにおかしい日本語に注目。



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで PS3&PSP

PSNの魅力を紹介するこのコラム。今回は、無料コンテンツ特集の一環として、本体とネット環境があれば無料で楽しめる体験版以外のPSNのサービスを大特集!

家電もすべてソニー製



編 そろそろ仕事用の新しいPCが欲しくなる季節。VAIOのモバイルノート・Zシリーズの新商品がよさ気ですが、例によって資金難(涙)。宝クジでも買うか……!

一般的に"タダほど高いモノはない"というけれど……!?

本体があればここまで楽しめる! 無料で楽しめるお得なコンテンツ

今回のテーマは、無料コンテンツ。要するに「PS3やPSPを買ったけどもうお小遣いがないよ!」という人も、その気になればこれだけ遊べてしまうという、耳寄りな情報を紹介していきます。無料コンテンツの代表的なものとしては、PS3およびPSPソフトの体験版&PV(プロモーションビデオ)があります。「百聞は一見にしかず」のことわざを引っ張り出すまでもなく、ゲームの魅力を伝える一番の方法は、実際にプレイしてもらうこと。昔は体験版の入ったソフトやPV入りのCD、DVDを配布するのが一般的で、東京ゲームショウなどのイベントでも、体験版がもらえるブースに長蛇の列ができたものでした。でも、ブロードバンド環境が爆発的に広まった現在では、PlayStation® Store(以下、PS Store)に行けば、いくらでもダウンロードしほうだい!……いい時代になったものです。主な体験版は次ページで紹介しているので、ぜひ遊んでみましょう!! とはいえ、体験版はあくまで体験版。その製品のおもしろさとなる要素の一部しか体験できない場合がほとんどなので、どうしても物足りなく感じてきてしまいますよね。ですが、PSNにはアカウントを作ったそばから楽しめる(ダウンロードできる)、体験版とは異なる無料コンテンツもいくつかあるので、どんどん紹介していこうと思います。

無料かどうかに限らず、PSNで提供されている全コンテンツの筆頭に上げられるのが、『どこでもいっしょ』のキャラクターであるトロとクロが週イチで多彩なニュースをPS3&PSPユーザーにお届けする『週刊トロ・ステーション』。基本的な機能は無料で利用可能です。期待の新作タイトルや、イベントおよび記念日などのタイムリーなネタを使ったニュースは、とても無料で配信しているものとは思えないクオリティですよ! ほかにも「ニャバター」と呼ばれるプレイヤーの分身を作って、容姿や衣装などの外見のカスタマイズができるほか、空き地(有料のプラチニャ会員になれば部屋がもらえる)や庭の模様変え、ミニゲームなどを楽しむことができます。ちなみに、PS3とPSP共通で30日・800円、PSP版のみなら30日・500円の料金を支払って「プラチニャ会員」になれば、会員専用ニュースやバックナンバーの閲覧、新しい部屋(家)への引っ越しなどが行えるようになるのです。言ってしまえば、無料会員は"体験版"を遊んでいることになるのかもしれませんね。

「PlayStation Home(以下、PS Home)」は、無料で配信されているPS3の3Dオンライン・ユーザーコミュニティです。自分の分身となるアバターを作成して、ユーザー同士がコミュニケーションを取ることができます。各ラウンジでは、オフィシャルイベントなどが開催されていたり、ゲームによってはオンライン対戦・協力のマッチングやPS Homeからのゲーム起動に対応しているので、対戦相手探しにも最適! なお、このPS Homeはアバターの衣装や家具などのさまざまなゲーム内アイテムを有料で購入できます。また、PS Home内や、その他の連動タイトルでは、一定の条件を達成することでホームリワードが手に入ることがあります。これらのホームリワードも、PS Home内で活用可能です。

前述の『週トロ』とPS Homeは、基本的な要素は無料でプレイ可能ですが、追加サービスや特別なゲーム内アイテムを得ようとすると、料金が発生するシステムを採用しています。ほどほどに遊んでいるうちは正真正銘、無料で利用できますが、コレクション欲が強い私のようなタイプの人間の場合、ついつい、ちょこちょことアイテムを購入してしまいます。『週トロ』の話ですが、プラチニャ会員として払っている定額料金などカワイイもので、お気に入りタイトルの「カプセルポンポン」(ゲーム内アイテムがランダムで手に入るカプセルトイ、10枚¥100(60枚¥500)のメダルを使って遊ぶ)が出たときなどは、コンプリート特典を目指して数千円単位でメダルを買いまくったことも……! 別に後悔はしていません。後悔はしていませんが(大事なことなので二度言いました)、ゲーム内世界でも欲しい物はやっぱり欲しいんだなぁと思い知らされたのは確かです。この手の"アイテム課金"制のコンテンツはほかにもあって、コーエーの『大航海時代 Online』やキューエンタテインメントの『AngelLoveOnline』といったMMORPGなども、基本的なプレイを進めるだけなら無料です。ただ、荷物がたくさん持てたりとか、移動速度が速くなったりとか、もらえる経験値にボーナスがついたりとか、ゲーム内で魅力的なアイテムやサービスは有料で、その課金への誘惑たるや、『週トロ』やPS Homeの比ではありません。もちろん強制ではなく、自分が欲しいものにだけ納得して支払えばいいのですから、うまい方法ですよね。

また、ゲームではありませんが、PS3を介してPSPのアドホックモードを離れた場所の相手と楽しめる「アドホック・パーティー for PlayStation Portable」や、世界約60都市のニュースや天気、気温などが見られる情報サービス「Life with PlayStation」なども無料コンテンツの一種です。こうして改めてチェックしてみると、PSNにサインインするだけで相当数のコンテンツを無料で楽しめる点に驚かされますね。未体験のものがある人は、どれも基本的に"無料"なので、気軽に試してみてください!

よりディープなニュースを週イチでお届け!



◀トロ&クロの掛け合いや、幅広いジャンルをフォローするテーマの多様さが魅力。

バーチャルワールドで快適ライフを!!



◀自分だけのパーソナルスペースを作ったり、気ままにコミュニケーションが楽しめる。

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(低価格編)

個人的にオススメなタイトルを紹介するこのコーナー。今回は特別に、通常価格(¥600)より安く遊べる低価格タイトルを大特集!

1 SIMPLE1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2

●ディースリー・パブリッシャー ●配信中 ●¥300(税込)

前作がミリオンヒットとなった人気TBLの第2弾。CPUの強さを3段階で調節でき、詳細なルールも設定可能! 「符計算習得モード」付きで安心。



▲▶シンプルながら遊びやすい仕様で人気を集めた、超定番TBLだ。

2 SIMPLE1500シリーズ Vol.59 THE 推理 ~IT探偵:18の事件簿~

●ディースリー・パブリッシャー ●配信中 ●¥300(税込)

現在、続編が5作まで制作されている『THE推理』シリーズの第1弾。インターネットを駆使して事件に挑む探偵となり、事務所に舞い込んでくる難題を解決していこう。短時間でクリアできるバラエティ豊かな18種類以上のシナリオを収録!



▶多彩なシナリオにサクサク挑めるのが最大の魅力。"IT探偵"に解けない謎はない!!

3 SIMPLE1500シリーズ Vol.36 THE 恋愛シミュレーション ~夏色セレブレーション~

●ディースリー・パブリッシャー ●配信中 ●¥300(税込)

プレイするたびに女の子の性格が微妙に変化する恋愛SLG。登場ヒロインは11人で、みんな個性的。『SIMPLE1500シリーズ』で手に入りやすかったこともあり、本作で恋愛SLGにハマった人も多いハズ。後半以降の展開がイイ!



▶この価格でこのボリュームはかなりお買い得。もとはPC用のフルプライス作品でした。

PSストア毎月ザクザクキャンペーン作品にも注目!

上記のゲームアーカイブス版の『SIMPLE1500シリーズ』に引けを取らない低価格(300円)で遊べるゲームとして、「PSストア毎月ザクザクキャンペーン」タイトルも好評配信中。シンプルながらついハマってしまう魅力的なタイトルがそろっており、多人数でワイワイプレイできるのも特徴だ。1人で遊んだときは単純すぎると思うかもしれないが、多人数で遊ぶと予想以上に楽しめるので、パーティなどの余興に最適! 友だちと一緒にノリノリでプレイしてみよう!!

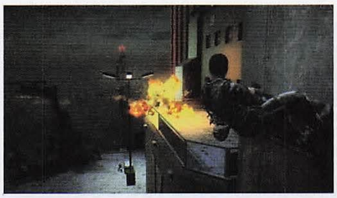
買う前にまずは探してDL!　PSNで落とせる体験版5種類+α

PSN (PS3) ジャストコーズ2 体験版

●スクウェア・エニックス　●ACT
●配信中　●容量：約1.3GB　●1人用

パナウ島で30分間暴れ回れ!

失踪した元上官ドムを捜索するべく、島国であるパナウ島に降り立つ、凄腕エージェントのリコ・ロドリゲス。本作は、東京都の約半分の大きさを持つパナウ島を舞台に、ヘリやパラシュートなどを使って自由に行動できるオープンワールド型ACT。プレイヤーは元上司を捜索しつつ、楽園の島国に破壊と混乱をもたらすのが目的だ。なお、体験版は30分間、島内の一部を自由に行動できる。



▲グラップリングフックを使ってワイヤーを突き刺し、どこへでも移動できる。

▼島の各所にある軍事施設や工場などに侵入し、破壊を繰り返すことで、島を混乱に陥れられる。



PSN (PS3) LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）Co-op体験版

●カプコン　●ACT
●配信中　●容量：約492MB　●1〜4人

ほかのプレイヤーと協力して巨大AKを倒せ!

世界的大ヒットとなった前作『ロスト プラネット エクストリーム コンディション』の続編。雪景色だった前作から十数年、気候の変化により惑星「EDN-3rd」は雪が溶けて、場所によってはジャングルや砂漠のようになっていた。本作はそこに生きる雪賊を描いた物語で、体験版では巨大AKと戦うステージが複数用意されている。また、『Co-op体験版』の名のとおり、オンラインを介してほかのプレイヤーと協力できる。



▲ステージにはAKに対抗するためのVS（バイタルスーツ）も用意されている。武器も取り外せる。

▼巨大AKの攻撃は脅威の一言。一撃喰らったらハーモナイザーを起動して回復しよう。



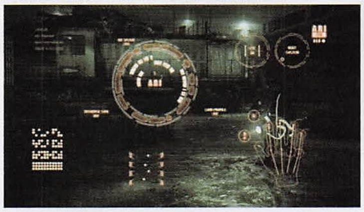
PSN (PS3) HEAVY RAIN -心の軋むとき- 体験版

●SCE　●AVG
●配信中　●容量：約1.3GB　●1人用

私立探偵とFBI捜査官の序盤ストーリーを体験!

日本のみならず、世界中で高い評価を受けたAVG。アメリカの小さな町で起こった連続殺人事件を追って、4人の主人公が事件の真相に近づいていく。本作は一般的なAVGと違ってテキストの選択肢ではなく、場面によって起こるアクションで話を進めていくのが特徴。体験版では4人の主人公のうち、私立探偵のスコット・シェルビーとFBI捜査官のノーマン・ジェイデンを操作し、物語の序盤をプレイできる。

現場に残る手がかりを探せ!





▲小さな町で起こる連続殺人事件、通称「折り紙殺人事件」を追う、元警察官であり、私立探偵のスコット・シェルビー。

PSN (PS3) トライン ザ ロストレリック 体験版

●スクウェア・エニックス　●ACT
●配信中　●容量：約294MB　●1人用

ステージ2のボスまでプレイ可能!

邪悪な魔法によって廃れた、北欧の森の中や朽ちた遺跡を探索していく横スクロールアクション。プレイヤーは女盗賊と騎士、魔法使いの3人を操り、突き進んでいく。横スクロールながら、奥行きのある3Dグラフィックを採用しているのが特徴。また、物理演算エンジンを駆使した、木箱や板などのオブジェクトのリアルな挙動にも注目だ。体験版ではステージ2まで遊ぶことができ、ボスを倒せばそこで終了となる。



▲幻想的な森の中を3人の冒険者が進んでいく。その先に待つものとは一体……。

▼ステージ中にはさまざまなオブジェクトが用意されている。それらを生かして奥へと進め。

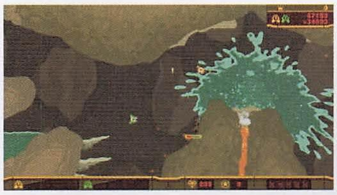


PSN (PS3) PixelJunk シューター 体験版

●キュー・ゲームス　●STG
●配信中　●容量：約55MB　●1人用

火山ステージの一部から生存者を救い出せ!

本作ははるか未来の、はるか彼方の開拓惑星「アポキスプライム」を舞台にしたアクションSTG。その惑星内にある洞窟に残されてしまった生存者を救うために地底探索艇を操作していく。ステージ内にある水を使ってマグマを固まらせたり、岩を削って地形を変化させて、複雑に入り組んだ洞窟内を進んでいこう。美しい流体の表現にも注目だ。なお、体験版では火山ステージの一部のシーンがプレイ可能だ。



▲流れ出る水をうまく利用して洞窟内をうまく進んでいくなど、地形を使ったテクニックも。

▼プレイヤーの目的はステージにいる生存者をすべて救助すること。くまなく探そう。



PSNの体験版はPSPもあり!

上で紹介した5つの体験版のほかにも、PSN（PS Store）では多くの体験版が配信されている。さらにほかのプラットホームにはない特徴として、PS3だけでなくPSPの体験版も配信されていることが挙げられる。最新ソフトがすべて揃っているとはいえないが、用意されている体験版をダウンロードして1つ1つ遊んでいるだけでも、かなりの時間を楽しむことができるはずだ。また、ご覧のとおり大量の体験版が用意されているので、とにかくダウンロードをして次々と遊んでいき、自分に合うタイトルを見つけ出すのもいいだろう。PSP体験版の入手方法は、PSPで直接ダウンロードする方法のほか、PS3を経由する方法、PCでPS Storeからダウンロードしておいて、USBで接続したPSPに転送する方法の3種類がある。

機種	タイトル	メーカー
PS3	ロスト プラネット 2 マルチバトル 体験版	カプコン
PS3	アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団	SCE
PS3	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス
PS3	ラチェット&クランク FUTURE 2 ラチェット体験版	SCE
PS3	ラチェット&クランク FUTURE 2 クランク体験版	SCE
PS3	ぷち戦車隊〜オンライン戦線〜	ゲームロフト
PS3	THEXDER NEO	スクウェア・エニックス
PS3	Wizardry 囚われし魂の迷宮	アクワイア
PSP	セカンドノベル 〜彼女の夏、15分の記憶〜	日本一ソフトウェア
PSP	ファイトー発！充電ちゃん！！CC	ラッセル
PSP	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットアクセル3	バンダイナムコゲームス
PSP	DEAD OR ALIVE Paradise	テクモ
PSP	真・三國無双 MULTI RAID 2 スペシャル	コーエー
PSP	勇者のくせになまいきだ：3D 夢の体験版	SCE
PSP	金色のコルダ3	コーエー

体験版には旬がある？ 思い立ったらすぐDL

オンライン対戦などに対応したタイトルに、プレイヤーで賑わう旬の時期があるように、体験版にも旬な時期がある。それは、体験版の配信が終了してしまうタイトルもあるからである。配信が終了する理由は、続編の体験版が配信されていたり、もともと期間限定で配信されているものだったりとさまざま。あとでダウンロードしておけばよかったと思わないように、体験版の配信開始と同時にダウンロードしておくことをオススメする。



¥500の参加料で、あの当時へとタイムスリップ!

ふり向けばニンテンドー

Wii&DSi

旅行の感動を説明しても伝わりにくいように、時代のなかにある感動も同じ感じ。そこで今回はファミコンの思い出を売れたソフトをベースに語らせていただきます。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

ディスクシステムの書き換え代は、¥500。バーチャルコンソールのファミコンも¥500。時代が変わってもゲームキッズの¥500の価値は普遍ですね。

ワンコインゲームに秘められた時代のにおいをお伝えします！

Wiiのワンコインタイトルといえば、アレでしょう!

¥500相当で購入できるWiiのダウンロードコンテンツといえば、やっぱりバーチャルコンソールのファミコンタイトルではないでしょうか。全部が¥500で買えるわけではありませんが、ほとんどのゲームがワンコインで購入できます。配信されているゲームの多くは、名作や迷作と呼ばれるものばかりで、レトロゲーの人気も相まって名前を知っているゲームも多いのでは。そこで今回は、「配信タイトル限定、ファミコン出荷本数トップ10」と題して、ミリオンセラーを記録した配信タイトルから想い入れの強いゲームに注目して紹介しましょう。

ファミコンはミリオンセラーの宝庫

まずは、ファミコンの人生を振り返ることにしましょう。発売されたのは1983年7月15日で、国内出荷台数は1,935万台。台数だけ見ると国内2,400万台以上を出荷しているPS2に及びません。しかし、ゲームソフトは売れに売れ、ミリオン（100万本）セラーは実に39本。PS2の23本をはるかに超えています。しかも、ただのミリオンではなくダブルミリオン（200万本）やトリプルミリオン（300万本）も多数存在するという、まさにゲームが売れまくった時代でもあったんです。そんなミリオンセラーのなかでバーチャルコンソール化されているのは、2010年5月末現在で18本。出荷本数順に並べたのが以下の表です。

販売本数	タイトル
681万本	スーパーマリオブラザーズ
384万本	スーパーマリオブラザーズ3
335万本	スーパーマリオブラザーズ2
235万本	ベースボール
198万本	バレーボール
169万本	ゼルダの伝説
163万本	マリオブラザーズ
161万本	リンクの冒険
158万本	燃えろ!!プロ野球
157万本	エキサイトバイク

これ以外にも、『ドラゴンクエスト』シリーズやキャラクター関連のタイトルでミリオンセラーが数多く存在していますが、半分ほどはまだ配信されておりません。



681万本を売りいまだに日本一の国民的タイトル

◀ファミコン所持者の10人中4人が持っていた計算。ちょっと水増しして言うと、2分の1が持っていた感じ。

ファミコンが教えてくれたいろんなこと

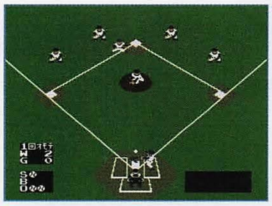
ランキングを見ると『スーパーマリオブラザーズ』のような「売れるべくして売れたタイトル」や、今でも売れたことが理解できるタイトルなどもあれば、現在のゲーム市場の常識から考えると意外なタイトルがあるのも確か。そこで、90年代あたりからゲームを始めたような比較的若い人に、これらのタイトルを解説します。

●ベースボール

『スーパーマリオブラザーズ』発売前に、ファミコン人気を牽引したのは任天堂のスポーツシリーズでした。『ゴルフ』の246万本を筆頭に、『エキサイトバイク』の157万本、『テニス』の156万本、そして『F1レース』の152万本と、出すゲームすべてが大ヒット。そんな一連のスポーツゲームのなかでも『ベースボール』はトップクラスのヒットを記録。当時、国民的スポーツとしての野球の絶対的な人気も後押しし、235万本もの本数を出荷しているのです。

当時野球が苦手だった自分は、野球というスポーツに興味が持てず正直嫌いでした。ですが、この『ベースボール』との出会いは、野球の見方、果てには人生を変えるほど衝撃的でした。何が衝撃だったのかというと、魔球の存在です。やり方はここではあえて言いませんが、この裏技を使うと、球速0km/hの魔球や大きなカーブを描く魔球などを投げられるというものだったんです。これを友達の家で初めて見たときは、野球という現実と魔球という空想が混ざり合った、人生で最大級の衝撃でした。もちろん、帰ったあと、母親にファミコンをねだったことはいうまでもありません。

今思うと、あの頃のファミコンのあり方は単なるゲーム機ではなく「不思議の箱」だったのではないでしょうか。この「不思議の箱」的感覚では、ゲーム性がどうのこうなんて関係なかったんです。すべてが新鮮でおもしろかったからこそ、魔球もバグ技ではなくウラ技としておおらかに認められていたように思います。こんな体験をし、驚きのあまり購入したファミコンキッズは、235万人中100万人ほどはいるんじゃないでしょうか。現在配信されているVCでこの裏技ができるかは定かではありませんが、ぜひ「不思議な箱」感覚を妄想しながら、遊んでもらえればと思います。



足りない部分は想像力で補完！それがファミコン！

◀今遊ぶと気になる部分も多いと思いますが、そこはみんなでなんやかんやいいながら楽しむのがファミコン。

●マリオブラザーズ

今でこそマリオといえばヒットメーカーですが、主役としてのマリオのデビュー作が本作です（キャラとしては『ドンキーコング』が初）。若い人なら、マリオというと『スーパーマリオ』を思い浮かべる人が多いかもしれませんが、追いかけっこや押し相撲をゲーム化したような『マリオブラザーズ』は、まさにファミコン初期の定番ソフトでした。また、自分自身にとっても最初の頃に買ったファミコンソフトです。当時は、3歳下の弟とよく遊んでいたものでした。ファミコン以前の遊びといえばおにごっこや追いかけっこなどで、体格差もあって自分は負け知らず。そんな、対弟不敗神話を誇る自分が敗北するきっかけとなったのが、この『マリオブラザーズ』でした。天性の才能があったのか、弟はメキメキと上達していきます。遊べば遊ぶほど、差は開く一方。ゲームにおけるプレイセンスの差は残酷なもので、年齢差のアドバンテージなど無意味なほど最後は「負け」一択でした。あまりに負けるので弟と遊ばずにいると、「兄は勝てることしかしない」と揶揄されるほど。ああ、兄の威厳が（当時、小学生ですが……）。その後は、兄弟揃って協力プレイ中心のプレイスタイルにシフトしたわけですが、それまでは兄弟といえれっきとして存在した上下関係がフラットになったのは、あのとき以来だったかもしれません。この『マリオブラザーズ』にある「年齢差を感じさせない遊び」というのも、当時のファミコンの魅力の1つではないかと思います。誰にでも平等で、かつ能力差が出やすいというのも『マリオブラザーズ』がヒットした要因ではないでしょうか。そして、その対戦と協力をフレキシブルに変化させることができるというテーマが現代で『New スーパーマリオブラザーズ Wii』に受け継がれているのではと思います。



みんなで遊ぶと楽しくなるというのは不変！

◀『マリオブラザーズ』にある「みんなで遊ぶと楽しい」は不変的なもの。今遊んでも十分楽しいです。

ほかにも、ゲーム作りのおもしろさの教えてくれた『エキサイトバイク』や、テレビ中継を見るような驚きを与えてくれた『燃えろ!!プロ野球』など、ゲーム黎明期だからこそ私達を楽しませてくれたのが、ファミコンの魅力といえます。「ミリオンセラーである理由」を考えながら遊ぶと、ゲームプレイでは見えてこない当時のおもしろさが見えてくるのではないでしょうか。未体験の人はぜひ、Wiiでファミコンデビューを！

初期の任天堂タイトルはヒット作のパレード状態!?

出すタイトルがほぼミリオンセラー越え

ファミコンのミリオンセラーって、実は初期タイトルが多いのです。バーチャルコンソール未発売タイトルで見ると、『ゴルフ』(246万本)に『麻雀』(213万本)、『F1レース』(152万本)と、どれも驚きの大ヒット。『ゴルフ』などは『ベースボール』の235万本よりも売れているんです！　意外ですよね。



画面右中央にいるのはなんとマリオ！

◀『テニス』も156万本のヒット。敵の強さを最強にした時の理不尽さは、あと引くおもしろさあり。

まだまだあるよミリオンセラー！

上で紹介したタイトル以外にも、VCのファミコン配信タイトルにはまだまだミリオンセラーが眠ってます。一気に紹介すると、『サッカー』(153万本)に、『ファイナルファンタジーIII』(140万本)、『ゼビウス』(127万本)、『ロードランナー』(110万本)、『パルテナの鏡』(109万本)、『高橋名人の冒険島』(105万本)、『メトロイド』(104万本)の7タイトル。シリーズの原点ともいえるタイトルも多く、名作揃い。ぜひ時代背景と照らし合わせながらのプレイを！

※データ参照『2008 CESAゲーム白書』／社団法人コンピュータエンターテイメント協会 発行

¥500（Wiiポイント）で遊べるオススメWiiウェア6選!

Wiiウェア かたむきスピリッツ

●発売元：マーベラスエンターテイメント／開発元：DBA DK-GAMES ●PZG
●配信中 ●500Wiiポイント ●1～4人

バランス力を競って、ランキング上位を狙え!



Wiiリモコンもしくはバランスwiiボードを使い、フィールドを傾けてボールを転がしながらゴールまで運ぶパズルゲーム。フィールド上はボールを跳ね返すトランポリンや風を送る扇風機などの障害物があるので、うまく避けながら運んでいこう。しかし、それらを逆に利用すればスムーズに進むこともある。ボールは5種類あり、ほぼ無敵なものから、耐久性は高いが風にあおられやすいものまで、それぞれ異なる特徴を持っている。そのため、シンプルなステージでも、選んだボールによってはかなり難しくなることもある。ステージは全64種類あり、ゲームモードは5種類。オフラインのみだが最大4人での対戦も可能だ。



▲▶「ボーナス」を集めると、スコアのポイントが加算される。4人プレイも可能。

Wiiウェア ジャンケンパーティーぱらだいす

●スタジオ斬 ●TBL
●配信中 ●500Wiiポイント ●1～4人（オンライン時最大2人）

じゃんけんとトレカがドッキング!

キャラクターが描かれた美麗なカードを使って、さまざまなタイプのじゃんけんが遊べるテーブルゲーム。なかでも特徴的なのは、グー、チョキ、パーが書かれたカードをトレーディングカードゲームのようにデッキとして組み合わせて戦う「ジャンケンバトカード」。カードによるじゃんけんに勝つと相手のHPが減り、相手のHPを0にすれば勝利だ。カードのイラストは100種類以上が用意されており、3つまでデッキを作成しておける。オンライン対戦にも対応する。



▶「あとだし脳トレジャンケン」は、出題されたとおりになるようカードを出していく。



▶メッセージを送って、相手をかく乱することも。

Wiiウェア PHALANX（ファランクス）

●ズーム ●STG
●配信中 ●500Wiiポイント ●1人用

X68000の名作STGがWiiウェアで復活!

ゲーム対応PCとしては名機と名高い「X68000」で発売されていたSTG『PHALANX』が、Wiiウェアでリメイクされて復活。プレイヤーは多目的戦闘機「PHALANX」を操り、惑星デリアのシステム中枢に巣くう謎の液状生命体と戦っていく。ステージは8種類が用意されており、舞台は宇宙空間から惑星の内部までさまざま。また、今回のリメイクにあたって、さまざまな仕様変更が行われているのも見逃せない。Wiiウェア版は自機から発射される通常弾の発射間隔を広げ、途切れることなく連射できるようになっている。そのほか、PC版ではボムを使用しないと変更できなかった武器がいつでも変更できたり、自機の移動スピードを変更できるなど、プレイが快適になるような調整が多くされている。



▶障害物がない宇宙空間で戦うステージもあれば、外壁などの障害物を避けながら戦うステージも。



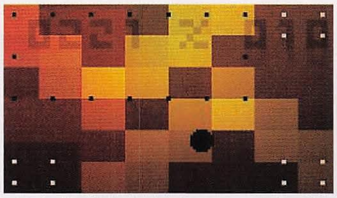
◀武器は通常弾4種類、ミサイル3種類が用意されている。Wiiウェア版には隠し武器も!

Wiiウェア BIT.TRIP VOID ～リズム星人の弾幕～

●アークシステムワークス ●ACT
●配信中 ●500Wiiポイント ●1～4人

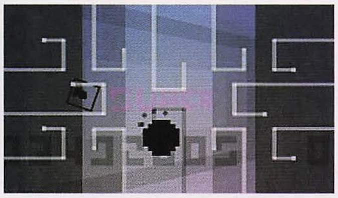
避けきれない!? ちょっと不思議なリズムゲーム!

Wiiリモコンとボタン1つで簡単に遊べるリズムACT。上下左右から飛んでくる白い弾を避けながら黒い弾を取り、得点としていこう。しかし、黒い弾を取り続けるとプレイヤーのサイズがどんどん大きくなるので、白い弾を避けづらくなってしまう。白い弾に当たるともちろんミスになるし、かといって、黒い弾を取らないで逃すとミスになってしまう。シンプルなルールだけどジレンマに悩まされるゲームだ。



▲70年代の8bitゲームがテーマの本作は、簡単操作やレトロな画面も魅力的だ。

▼黒い弾を取るたびに背景とBGMも変化! どのくらい取り続けることができるかな?



Wiiウェア @SIMPLEシリーズ Vol.4 THE 密室からの脱出

●ディースリー・パブリッシャー ●AVG
●配信中 ●500Wiiポイント ●1人用

Wii版オリジナルストーリーで描かれる新たな謎とは!?

閉じ込められたバルコニーからの脱出を図る主人公。しかし、密室から脱出した先にはさらに謎が待ち受けていた……。「密室からの脱出」シリーズ4作目となる本作は、Wiiリモコンを駆使して、さまざまな場所からの脱出を試みるAVG。クリアの鍵となるのはWiiリモコンによるアクション。例えばドライバーを選択して「ひねる」ようにWiiリモコンを操作することでネジを回すことができる。ほかにもさまざまなリモコンアクションがあるので、いろいろと試していこう。部屋の中をくまなく探して手に入れたアイテムを、どこで使用するかもポイント。また、アイテム同士を組み合わせることで、道を切り開く重要なアイテムになることも。試行錯誤の繰り返しが脱出への近道だ!



▶主人公が寝ている間にいったい何が起きたのだろうか。すべての謎を解き明かそう!



◀左上のアクションボタンを押せば、いつでもリモコンアクションを起こすことが可能。

Wiiウェア 珍道中!!ポールの大冒険

●セガ ●ACT
●配信中 ●500Wiiポイント ●1人用

細かいボケに対するツッコミを楽しもう!

主人公のポールが何者かにさらわれた恋人を救い出すため奮闘するACT。どこかで見たようなキノコがあったり、ステージボスがどこにでもいる柴犬だったりと、多くのネタが仕込まれている。恋人の救出だけでなく、それらのネタを見つけてコンプリートするのも本作の魅力だ。主人公が特定のアクションを行うとネタが出現する。ネタには普通に見つかるものから、謎解きをしないと見つからないものまであり、それぞれ「金・銀・銅」のランクがある。ボイスつきのツッコミが、さらに笑いを誘う!



▶主人公の武器である愛用の銃で敵をやっつけて……って、それどころじゃない!?



▶このキノコってやっぱりアレだよね。絶対そうだよね!

DSiウェアから祝パッケージソフト化

DSiウェアの『わりと本格的 絵心教室』が、今度はパッケージタイトル『絵心教室DS』として、本誌発売日の翌日である6月19日に¥2,800で発売! DSiウェア版からミニレッスンやモチーフ用写真の追加などの新要素も加わっています。とはいえ、DSiウェア版のほうが書いた絵をSDカードに保存できたり、保存枚数に制限がなかったり（SDカードの空き容量しだい）と、機能的に優れている部分もあります。DSi/DSi LLを持っているのなら、まずはDSiウェア版がオススメです。

ゲーム雑誌の過去・現在・未来

ゲーム雑誌の過去・現在・未来。な〜んて、高尚なお題を掲げてみましたが、井戸端会議的な座談会です。ゲーム雑誌を作っている人達が、普段考えていることを語り合い、後半は結構刺激的な話題に発展。文字の量は多いけど、箸休め的にどうぞ(ならないかw)。

電撃PlayStation編集長
西岡美道
イケメン・ゲームがうまい・背が高い。三拍子揃った電撃PlayStation編集長で、口調はフランク。いつも電撃PlayStationのことを真剣に考えている。

電撃ゲームス編集長
千木良章
元・電撃PlayStation副編集長で、現在は電撃ゲームス編集長。あだ名はおしょうさん。すごくイイ人で、ゲーム大好き。プレイする時間がもっと欲しい！

電撃ゲームス副編集長
野村一真
以前は攻略本編集部の副編集長で、現在は電撃ゲームスに所属。今回の座談会では、聞き手＆本記事のライターを担当。発言は基本的に他人まかせ。

前・電撃PlayStation編集長
倉西誠一
前・電撃PlayStation編集長で、現在は電撃ゲームスを手伝っている。みんなの大先輩にあたり、別名・狩られ道さんとも呼ばれるブロガー。

野村　電撃ゲームスを10号やってみてどうでした？
千木良　一番大変なのは、毎号の校了をなんとかしなきゃってところ（笑）。
倉西　10回やった感想がそれ？
千木良　まず思いつくのが肉体的疲労でして（笑）。
倉西　もっとイイ話ない？　よかった話とか。
千木良　う〜ん、何から話すべきか……。
倉西　悩むねぇ。俺が10号携わってみて、どうだったかと言うとしたらこれかな。電撃ゲームスでしか読めないものを積極的にやっていこうと決めた、あの最初のコンセプトの段階で、ほかのゲーム雑誌ではやっていないことをやろうと俺なりに考えたんだけど、それはある程度までは実現できたと思う。おしょうさん的に、その部分はどう？
千木良　ダウンロードゲームのコーナーを入れたり、iPhoneのコーナーを入れたり、巻頭インタビューを自分で担当したりしたんですけど、読者にどう評価されているのか、すごく気になります。
西岡　電撃PlayStation（以下、電プレ）側から見ていて、電撃ゲームスって立ち上げ前の仕込みの段階で、風呂敷を相当広げてましたよね。広げた、さあ、どうする？　みたいな印象はあった。
千木良　なるほど（笑）。
西岡　広げたんだけど一気にこう、キュッとして立ち上がったみたいな。そもそもでいえば、ゲームメディアはどうなる？　というところから電撃ゲームスは始まったかと。で、いろいろ企画してるうちに、野村が電プレもひっくるめて、Webで全部やるべき！　みたいなことを言い出したりとか。
千木良　当初からWebは意識していたんですよ。たぶん、今後はもっと意識していかなきゃいけない。でも、10号やってきたなかで、月刊というペースで紙媒体で何ができるのかってところを、ずっと真剣に考えてきたというのは間違いありません。
倉西　そうだよね。いろいろ議論した。
千木良　今までは従来のゲーム雑誌の形を踏襲してきたので、今後は、そもそもゲーム雑誌はどうあるべきか？　という根底の部分の進化について、考えていく段階が来ていると思います。

野村　西岡さんが電プレの編集長になったときって、どう感じました？
西岡　編集長になったときか…。こうしたい！　というのは最近出てきたけど。「変えてやろうって思いましたよ！」とか言ったほうがいいですか（笑）。
倉西　言わなくていいんじゃない？　リアルさが足りないし（笑）。
西岡　そういえば、難しいタイミングなんだろうなぁというのは、編集長になったときに感じました。
倉西　なんでそのタイミングが難しいと思ったの？
西岡　PS、PS2という、圧倒的なNo.1ハードの時期を経てPS3に移行する際、WiiやDSがシェアを伸ばしてきて、ちょうどその頃、自分が編集長になったんですけど、PS3のタイトルが少なくて。そんな状況だったので、ここから先、いわゆる普通の情報誌でいいのかってところを、すごく考えなきゃいけない時期だった。それで、どうしていこうか考えていたら、突然入院しちゃったんですよ。

倉西　そうそう、いきなり入院した（笑）。
西岡　で、入院したときに考えたかというと、死にかけてたから、それどころじゃない（笑）。でも、退院後にまた考えて。現在までに、方針的な意味では読者目線を重視する方向でちょこちょこ変えた。
野村　例えば、どのあたりを変えたんですか？
西岡　具体的なのはポッと出ないけど、デザイン1つから、いろいろ考えた。そのつど、新しいことだったり、おもしろいことだったりをやっていく感じ。あと、電プレ15周年が迫っていて、これが大きな山だった。15年もの間、読者がいてくれたわけだから、誠心誠意、感謝の気持ちを表したいというところを第一に考えた。それでできたのが、2009年12月25日発売号の付録。感謝の気持ちで付けたものなので、本当は価格を上げたくなかったんだけど、いろいろあって（苦笑）。電プレの編集長として、自分の中ではやっぱり読者のことが第一。企画とかを考えるときも、そこを一番最初に考えるって感じかな。
倉西　電プレの読者って、俺が編集長だった6年間にも当然いてくれたわけで、俺の性格が問題なんだろうけど、申し訳ないことに俺が編集長の頃は、西岡のような意識はサッパリなかった。で、1つ聞きたいんだけど、俺が編集長やってた頃って、本当にありがたいことに電プレは東京ドーム数杯分ぐらいの人に読んでいただいていたんだけど、俺って東京ドーム単位ぐらいでしか、読者の姿を想像できないんだよね。たった1人に限定すれば、イメージはできるけど。次の単位になると5万人ぐらいになっちゃう。そういう感じ方って、西岡にはない？
西岡　読者の人数を東京ドーム換算にすると、スゲー売れているんだなとは思います。
倉西　すごいでしょ……って、そういうことじゃなくて、50人とか100人とかを想像できる？
西岡　言われてみると、できないかもしれません。
千木良　私は10人ぐらいなら想像できます。
倉西　それは、元教師だからだ（笑）。
千木良　それもあるかもしれませんが、『FFXI』でアライアンスを組んでプレイする場合が最大で18人だから、それぐらいまではイメージできるかも。
西岡　じゃあ、自分は4人ならいける。『モンハン』が4人だし（笑）。
倉西　『モンハン』のイベントを開催したときって、100人とか200人という単位でユーザーの方が来てくれたよね。そこで初めて100人ってこんな感じなんだ、みたいなことが感覚的にわかったんだと思う。そういう意味で考えると、俺が編集長の頃って、いかに読者に対して無責任に電プレを作ってきたかってことになるわけで……って、オチかよ、俺（笑）。
西岡　ただ、やっぱり、いろいろな読者がいるとは思います。RPGが好きな人とか。
千木良　そういう意味で電プレは、わりと読者の姿がイメージしやすいような気がします。人気コーナーがあって、さらに年月を重ねているので。それでも、読者像が見えにくいですか？
西岡　そこでツイッターやブログが出てくるんだけど、あれ見ると1人1人の意見を知ることができるんだよね。15周年のとき、ブログでいろいろな人が思い出を交えて電プレのことを書いてくれていて。
倉西　ツイッターを見ていると、たまには電プレを買おうかなって人、結構いるよね。
西岡　そういう人がいるってことは、電プレのことは気にかけてくれているんだなって思う。
千木良　読者ってことでいうと電撃ゲームスは、企画ごとに読んでくれる人をしっかり設定して記事を作っています。だから、ツイッターやWebで意見をいただけるのは、やっぱり個々の企画。例えば、iPhoneの記事をたくさんやっているよとか、そういった語られ方はするけど、誕生して1年未満の状況も関係しているからか、電撃ゲームス全体に対する意見が出てくることは基本的にないんです。そこが今後の課題だと思っています。
倉西　「電撃ゲームスが……」って言われないよね。
千木良　『ニーア』の小説がすごそうだから電撃ゲームスを読んでみようというのはあっても、真っ先に全体で語られることは、ほとんどない印象です。
西岡　雑誌全体の見え方という話になると、電プレって、PlayStationユーザーが残ってる雑誌だと思う。ゲームユーザー全般が読んでくれている雑誌じゃないって気はしていて、そう考えれば考えるほど、PlayStationというハードは偉大。PS3になってから、パワーがちょっと薄れちゃったかもしれないけど。PS、PS2の頃ってゲームだけじゃなくて、PlayStation自体が好きっていう人が結構いたと思う。だから電プレもガーっと盛り上がって。でも最近、そういうパワーというか、空気みたいなものが、少しずつ続かなくなってきている気がする。
千木良　ありますよね。そういう空気感。
西岡　でも、そんなPlayStationが好きだった人達が残っているのが、電プレなのかなって。
野村　昔のセガファンみたいな感覚ですか？
千木良　昔のセガファンほどではないと思う。自分もそうだけど、セガファンは本当に特殊だったんで。
倉西　個人的な印象かもしれないけど、セガファンには意固地な側面が総体的にあったような気がする。
千木良　例えば、当時のドリームキャストとPS2を比べたら、ユーザーのこだわりというか、いわゆる意固地さでいえば、圧倒的にドリームキャストのほうが上でした。PS2のほうがファン層が広いぶん、マイルドというか。そんななか、電プレがわりと特異な存在として確立していったのは、そうした広さのなかで、PlayStationが好きな人の特殊性を凝縮させていったところにあると思います。
西岡　そういった、PlayStationが好きだった人達のよりどころが、ここ数年、減ってきている印象はある。でも、WiiとかDSも盛り上がってるけど、そっちに素直にいかないというか、そっちのゲームを楽しめてない人も多いと思う。自分達の周りを見ても、PlayStation系のハードは全部持ってるのにWiiやDS持ってない人、実は結構多くて。
千木良　そういう人って確かにいますよね。でもそれは、昔でいう意固地や愛着というレベルではないような気がします。昔のようにハードに愛着を持つという感覚においては、僕はXbox 360ユーザーが相当幸せだと思いますよ。
倉西　なんで幸せなの？
千木良　Xbox 360にこだわっているんだったら、『Halo』とか海外のスゴイゲームが好きだろうし、ほかにもかなり遊べるソフトが揃っていて、さらにオンライン環境も充実しているので。
倉西　う〜ん。Xbox 360ユーザーが幸せだというのは、俺が思ったこととは少し違うな〜。昔のゲーム雑誌って、PlayStation誌やサターン誌はプラットフォーム依存だった。で、その依存の文化が終わったのが、PlayStation対サターンの図式が終わったときだったと、俺は感じている。そんな時代が終わって、PS2、PSP、DS、Wiiと続いてきたのに、Xbox 360だけは、いまだプラットフォーム依存なんじゃないかと。極論を言えば、Xbox 360ユーザーはXbox 360が大好きで、出るソフトはなんでも好きで、なんでもやるって意味で幸せなのかなと。電撃ゲームス編集部のXbox 360好きのmeganeなんかも、まさにそんな感じだし。
千木良　Xbox 360についてはそういう見方もできますが、一方でPS3を持っているから幸せっていう人は、ほとんどいないのかもしれませんね。PSP、DS、Wiiも同様かと。あくまでも、好きなのはソフト。
倉西　そんな状況なのかもしれないし、そうじゃないのかもしれないけど、PlayStationが好きだという人のよりどころに、電プレがなっているんだとは思う。でも、Xbox 360とPS3って、タイトルのラインナップは一緒じゃんと、最近思うけどね。
西岡　ずいぶんマルチのタイトルが増えましたから。でも、日本ではPS3版が一番売れるケースが多い。これって、PlayStationに多くのユーザーがいるってことですよね。ほかのハードに移って発売すると、そこにユーザーがいるかどうかわからないわけだから、新たにユーザーを掘り起こす必要があって、その結果、失敗することもある。
倉西　チャレンジになっちゃってるってことだよね。
西岡　それも含めて考えると、PlayStationで生まれたタイトルは、PlayStationユーザーが買って楽しんでいるケースが多く残っている気がします。
倉西　それはそうなんだろうな。でもさ、最近、そういうことをしっかりメッセージとして伝えるテレビCMがないね。ソフトのクオリティ、プラットフォームとしての姿勢、ユーザーとのコミュニケーション。この3つをバランスよく表現していたのが、年間を通してのPlayStationのPRだったのに。まあ、この10年代にテレビCMか？　ってのはあるかもしれないけどね、伝わってこないな。
野村　なるほど。
倉西　話を戻して、Xbox 360はちょっと特殊として、確かにプラットフォームに愛着があるユーザーって、まだいるとは思うけど、俺はタイトルがあるからハードを買うんだとも思う。俺がWiiを買った理由は『MH3（トライ）』が出たからで、Wiiが欲しくて買ったわけじゃない。
千木良　そこは今も不変的だと思いますよ。例えば、『FFXIII』や『MGS4』のためにPS3を買ったという人、多かったですし。『デモンズソウル』や『ゼノブレイド』『アラン ウェイク』のように、ハードを買いたくなるソフト、いっぱいありますから。
西岡　ハードはタイトルありきというのは、明らかに間違いないですよね。

野村　そういえば、ここ最近、読者の人に直接会ったりしたことってありますか？
倉西　電撃ゲームスでiPhoneの記事を作っていて、iPhoneのゲームを制作している若い子達に会うと「小学校の頃から電プレ読んでました」と言われる。電プレは15年続いている雑誌だから、15年前に8歳だったら今は23歳なんだな～と思うわけ。かつて電プレを始めた頃は「ファミ通読んでました」とか「ファミマガ読んでました」とか、読者に言われていたのに、今ではなんと「電プレ読んでました」だよ。電プレが子供の頃から身近にあるってことに、実はすごく驚いている。
西岡　その話の続きとして、子供の頃から読んでいる人って、いつ卒業したんだろう？　どんな理由で卒業したんだろう？　というのが気になりますね。「電プレ読んでました」ってことは、たぶん"今は読んでない"ってことだと思う。
倉西　俺が聞いた若い子達は、今は読んでないって。
西岡　こういう話のときに自分は週刊少年ジャンプを例に出すんですけど、自分がジャンプを買うときって、最近だと「NARUTO」と「ハンター×ハンター」の両方が載っている場合に限られるんですよね。そういう感覚を電プレに当てはめてみたらどうなるんだろうと考えて、気になるゲームタイトルがあるときは多くの人が読んでくれているのかな～とか、漠然と想像するわけですよ。
千木良　それは事実だと思います。ゲーム雑誌はタイトルの影響を大きく受けるはずですから。
西岡　ただ、その、なんだろう。メインコンテンツである漫画部分の連載に関係なく、ジャンプを毎号買ってしまう人もいると思う。そういう人は何が気になっているのか？　自分は昔、巻末の編集後記の「ハロージャンプガイ」が大好きだった。
一同　あ～、あった！　かも。
西岡　毎号載ってる「ハロージャンプガイ」が好きで、それが購入のきっかけになって、メインコンテンツの漫画部分もおもしろくて。そんなケースはレアだと思うけど（笑）。それを電プレに置き換えて考えると、「PSの奴隷」や「電撃4コマ」が該当するわけで。「なんか電プレ買っちゃうんだよね」って人の大半は、この2つが好きだったり、こうした企画から出る雑誌全体の空気感が好きだったりしてくれているんだと思う。そういう意味で、自分が編集長になる前から存在する「PSの奴隷」と「電撃4コマ」は偉大。ゲームタイトルに依存しない連載企画で、軸として存在している。電プレの財産だと思います。電撃ゲームスだと……。
野村　「もぐら商事」ですか？
千木良　「もぐら商事」は、まだもぐってる（笑）。もちろん、そういったコーナーは積極的にやっていきますよ。ゲームタイトルにかかわらず、毎号楽しみにしてもらえるような企画を。ただ、ゲームタイトルの記事に関しても、扱っているものを問わず、語り口であったり、切り口であったりが好きと言われるようになるのが、理想だとは思います。
西岡　たぶん、総合的に見て電撃ゲームスっておもしれぇな～というのが毎号続いてるテンションだと、電撃ゲームスが好きっていう読者がつくよね。
千木良　今はまだ試行錯誤の段階ですが、それは絶対に目指したい。現在のゲーム雑誌は、ファミ通や電プレの形がスタンダードで、第1報や一番最新の情報が載っていますってところを、ゲーム雑誌全般が重視しているわけですが、以前はその雑誌の切り口がおもしろいから買っているという読者も多かったと思います。僕がまさにそう。
倉西　書きっぷりがおもしろかったよね。ずっと前、SFC版の『R・TYPE』の記事で、敵キャラを指して「はぐれ亀頭」って書いてあった（笑）。
西岡　すげぇ（笑）。とにかく、いろいろなおもしろさがあったよね。言い換えれば電プレがそうでしょ。なんか、おバカなことをマジメにやってるとか、なんでこのタイトルをプッシュしているんだとか。そういったパワーは、最近少し失われているかも。
千木良　だからこそ、書いていることがおもしろいってところに、もう一度立ち帰らないと。
西岡　おバカなこととか、おもしろいことって、常に考えていないとダメだよね。
千木良　そうそう。でも、そう考え続けないとダメってことを、今ここで再確認している時点で、僕らが歳をとったと感じますな……。
倉西　なんか、悲しい話になったね（笑）。

今後のゲームメディアって、どうあるべき？　そもそも、ゲームって今後どうなっていくの？　生声仕様トーク後半戦は、勝手極まりないけど真実味のある尖った話題に。結構「オイオイ」な話が炸裂しちゃいます。

野村　ところで、今後ゲームメディアって、どうなると思います？　まずは西岡さんから。
西岡　Webに関しては、先々を考えて"無理にでも新しいことをやります"というものではないと思うんだよね。特に電プレは。ここ近年、Web上で新しいものが次々と出てきているわけだけど、使えそうなら、それに乗っかかったり、取り入れたりしていけばいいだけで、"やらなきゃダメ"的な強迫観念にとらわれる必要はない。新しいものが未来の姿だと思って、それに真っ正直に向かっていくと、最終的にまとまっていかない気がする。
野村　おしょうさん的にはどう思います？
千木良　ゲームメディアって、そもそも現時点で存在しているわけだから、やっぱりなんらかの信頼度があるってことだと思う。信頼度がないなら、ゲーム情報は無数のWebサイトを見ればいいわけだし。だから、ゲームメディアに掲載されている情報は確実ですと思われたい。僕らは一応プロなわけで、結局のところ、プロの仕事ができるかどうかがすべて。例えばWikiみたいに、プロの仕事がなくてもいいですよ～ってことになったら、ゲームメディアはその時点で不要になってしまう。そうなったら、それは僕らの責任でもある。結局、プロの仕事はこうじゃ～というのを、今後も読者に絶対に提案していかなくちゃいけないと思う。
西岡　そうそう。ただし、プロだからといって、上から目線みたいな感じはやだ。感覚としては読者と一緒に楽しむというか、こんなことをしたらみんな喜んでくれるのでは？　といった感じの記事をもっと作っていかなくては。
千木良　ゲームを読者に教えるプロじゃなくて、ゲームを楽しむプロっていう認知をされ続けるべきだし、もっとそうなりたいと思う。
倉西　それってさ、「私達はおバカです（笑）」ってこと？
千木良　過去の電プレの『ガンパレード・マーチ』の記事とか、電撃ゲームスと電プレで連載している『FFXI』の「電撃の旅団」の記事とかって、実は全部そうなんですよ。自分の場合も、編集長になった今でも雑誌を作る原動力は、突き詰めれば「このゲームおもしれぇぇ！」ってことですから。最近「NO GAME, NO LIFE」というコーナーを作ったのも、『HEAVY RAIN』にハマって「楽しいって、人に伝えたい！」&「これを作った人の言葉を聞いてみたい！」って思ったのが発端ですし。考えてみれば攻略記事とかも、自分がバカみたいにプレイするために役立つよう、記憶・整理したくて作ってきた感じがする（笑）。あとは誌面にするときに、それをどれだけ魅力的なものにできるかってところも、とても重要で、これが結果として表れる部分だと思います。
西岡　ゲーム雑誌で情報を提供していて、編集者でありプロであるって考えていくと、どこかが一般の人より優れている必要があると思う。思いっきりおバカがやれるとか、ゲームがとことん好きで、どこまでもゲームのことを考え続けられるとか、自分達は、なんらかのパラメータに特化していないといけない気がする。一般の人のなかにスゴイ人が山ほどいることは、Web上でわかっちゃっているから。
野村　ゲームメディアとゲーム業界の今後について、倉西さんはどう思います？
倉西　なんで「ゲーム業界」ってお題が増えてる？
野村　そうしないと、なんとなくiPhoneの話にならないかと思いまして（笑）。

倉西　別にiPhoneの話にしなくてもいいよ（笑）。う～ん。ゲームメディアってことでいえば、西岡、おしょうさんの両編集長をはじめ、俺も野村も実はライター出身というのが象徴的なんじゃない？　結局、本を作る技術とかゲーム業界的なシステムに長けた人とかは、もういらなくなるんだよね、これから。なんでって言ったら、俺達はたまたま雑誌を作る環境にいられるだけであって、ユーザーがツイッターでゲームの感想をつぶやいてるのと、実は行為がほぼ一緒。なんだけど、さっき、おしょうさんが言ったように、おもしろく書けるかが重要で、例えばツイッターでも、おもしろがってもらえなかったらダメ。弘法筆を選ばずじゃないけど、誌面を作るのであれ、動画を撮るのであれ、ブログを書くのであれ、ツイッターでつぶやくのであれ、なんであれ、「あっ、おもしろいな」「電プレの西岡っておもしろいな」「おしょうっておもしろいな」と、言われなくてはいけない。そう考えると、編集部のスタッフをとことん教育して、おもしろいことをできるようにするってことを、もっともっとやるべき！って、ここで説教してどうすんだよ、俺（笑）。

一同　（笑）。

倉西　たぶん、編集部の全員がそうならなかったら、ゲームメディアって根本的にダメになると思う。で、そういう状態ってどこかで聞いたな……と思い出すと、まだ、隔週だった頃のファミ通とか、ファミコン通信やログインがあった頃の大昔のアスキーがそう。彼らは、本を作ることに関しては素人的だったんだけど、作る記事に関しては、ものすごく読者の共感を得たわけで、その結果、大きな会社に成長していった。でも同時に、彼らは出版や印刷のルールを守らなかったからパワーを発揮できたとも言えるんだけど。まあ、なんにしてもこれからのゲームメディアって、ほかのメディアもそうかもしれないけど、個人がどれだけおもしろいかにかかっていると思う。で、そのおもしろさで読者をひきつけて、一緒に楽しむことができるのかってところが最大のポイント。そうしないと、本当にゲーム雑誌なんて出してる意味がなくなる気がする。それはそれとして、ゲーム業界という、もう1つのお題に触れるとなると、ちょっと問題が出るかも（笑）。

野村　じゃあ、やめておきます？

倉西　う～ん。あえて、思うところがあるとすれば、コンシューマゲームの業界は、iPhoneのゲームの世界を見るべきだと思う。現状のコンシューマゲームは、大きくなりすぎた図体を反省すべきだってこと。恐竜だってそうだったし。まあ、恐竜が滅んだのは隕石の落下とか、いろいろな説があるけど。

野村　いずれ、確率は低いけど、たぶん落ちますよ。隕石というか小惑星アポフィスが地球に。

倉西　落ちんのかよ（笑）。いやまあ、現状のコンシューマゲームの業界って、みんなあまりにも大きいところを見すぎてるよね。例えば、昔はどんなゲームでも、おもしろいことをやりたい人達が集まって、ぱっと一斉に作って、どうしようもなくなったら、最強の男みたいな人が1人でコツコツまとめ上げて、1本のファミコンソフトが作れたわけじゃない。その頃のほうが、どう考えたって業界として楽しかったし、実は儲けも大きかった。それが、今はなんだかよくわからない。開発にかかわっている1人1人が、自分が今何を作ってるのかすら、具体的にイメージできない制作体制になっていて、そのうえ100万本売れなきゃ赤字みたいな。そんなバカな話って、本来はあっちゃいけない。昔、コンシューマゲームのメーカーさんは上場禁止って冗談で言った人がいて、今思い出すと、その真意がわかる気がするね。あえて、もう1つ言うとしたら、コンシューマゲームは世界進出禁止。もう日本だけでやろう。狭～く、狭～く、日本だけでやろう。

野村　かなり極論（笑）。

倉西　でも、iPhoneのゲームは世界中で売れる。ダウンロードコンテンツは世界中で売りましょう！でも、パッケージになるタイトルは国内向けで。最近ね、あるクリエイターさんが言ってたんだけど、全世界で500万本売るタイトルなんて想像もつかないけど、国内500万本ならがんばって考えられる気がするって。それが正解で、そんなソフトのほうが、結果として"全世界"で数字が伸びる気がする。

野村　パッケージ版は、産業としての成長が踊り場で、ブレイクスルー待ちのような気がします。

倉西　発言がちょっと変な方向にいったかもしれないけど、コンシューマゲームの業界はiPhoneの世界の今を感じてほしい。持っている力とかスピード感とか。あっという間に1万本とかタイトルが増えていくし、1日に700本とか増えていく。

西岡　う～ん。でも、iPhoneって黎明期だから魅力的に見えるのかもしれないですね。

倉西　まだ、2年経ってないからね。

西岡　それが時代なのかって言われると、どうなのかなって気がしちゃう。ゲームって今、プラットフォーム依存じゃなくなってきてるし、何かの画面でちょっとでも動かせたら、それはもうゲームと呼んでいいはず。iPhoneのゲームって、スペックでいったらPS3と比べられるべきじゃないし。でも、ベクトルに違いはあれど、iPhoneは盛り上がっている。PS3だから大丈夫でスゴイんですよ、という感じではなく、単にゲームをモニターに映せる1つのハードってことが、正確な認識なんだと思う。

倉西　おしょうさん的にはどう？

千木良　ざっくり乱暴に分けると2方向あって、まずはコアな、というよりゲームであることに特化したゲーム。そしてもう一方がiPhoneのゲームの大半をはじめとする手軽なゲーム。後者に関しては今後も勢いを増していくでしょう。でもその裏で、僕らは巨大プロジェクトのゲームのよさやHD機のゲームのすごさを知ってしまっている。例えるなら、お客は豪華料理の美味に慣れてしまっているし、豪華料理を作りたいと思う料理人も多い。だから、どちらかに偏ることはもうできないんじゃないかと。

倉西　それはそうなんだけど、画面でちょっとでも動かせたら、それはゲームだって、さっき西岡が言ったじゃない。あ～なるほど、ゲームって、当たり前だけど、画面に映るものなんだよね。というのは、ゲームが映るモニターには、映画とかテレビ番組とか、いろいろなものが映るわけで、Webサイトだったり、漫画だったりも当然映る。そして、その映るもののなかに、ゲームも属している。そう考えると、映画の「アバター」も、ある意味ゲームの敵になるわけで、ゲームだけの世界でものを考えていたらダメ。他のゲームよりいいから、このゲームは売れる！　という幻想はもっとダメ。これからは「アバター」に勝てるおもしろさを求めていかなくては。産業として、ゲームがいよいよエンターテイメント産業の一部になるというタイミングがそろそろ来ているから、映画とかが敵になるのはしょうがない。

西岡　結局、おもしろさや驚きがなくちゃダメってという、本質的なことですよね。

倉西　そうなんだけどさ、でもね、これも1つの事実なんだけど、例えば映画。結構前から、映画はエンターテイメントとして終わりだって散々言われてきたのに、今でも元気に生き残っている。これってビックリだよね。3Dメガネをかけて見ましょうなんてことが、ホントに流行るとは思わなかったし。

西岡　個人的な価値観では、あれはもう、無様としかいいようがない。3Dに飛びついてる時点で、かなり枯渇してるんじゃないかと思っちゃう。

千木良　個人的には単純にゲームバカなんで、3Dのゲームは楽しみですけど（笑）。あとは、ゲーム自体がおもしろければ。

西岡　おもしろいとか、驚くっていうのは、雑誌もそういうことをしていかないとダメ。その意味で、イイ意味のおバカをどんどん考えて、本気でやっていけばいいんじゃないかなと。

野村　電プレも電撃ゲームスもですね。

西岡　うん。だからさ、電撃ゲームスのリニューアルの話を聞いてると、何をしでかすか、まったくわからないから、興味が湧いてくる（笑）。

千木良　迷走ですから。全速力で迷走する（笑）。

西岡　電撃ゲームスのリニューアル話はどう？

千木良　時期は未定ですが、いずれドカンと変えます。

倉西　実は電撃ゲームスは毎号変化している。

千木良　この号も、誌面を開くと結構変わってますよ。ちなみに、ツイッターで「迷走してるんじゃないか、少し心配」と、つぶやかれたり（笑）。

倉西　よく見てるな～（笑）。

千木良　レビューとかで初期から「迷走します」って断言してる雑誌なんで。月替わり定食状態（笑）。

西岡　リニューアルでどんな方向性にするのか、社内にいても、わからないところがスゴイ（笑）。

倉西　電プレの誌面刷新については言わないの？

西岡　そうでした（笑）。電プレは7月に大きく変わります。ロゴと表紙と発売日を一新し、記事ももっとよくなります。発売日は第2、第4木曜日。リニューアル第1弾は7月22日（木曜日）発売です！

倉西　なんで木曜発売にしたの？

西岡　ツイッターで「電プレ発売しました！」って言ったら、「じゃあ、月曜日に買います」という返信があったんです。それで、マズイなって思って。なんとか週内に全国の人に読んでもらいたいってことで、それが実現できるのが木曜発売だったんです。でも、これは本当に申し訳ないんですが、一部地域では週内発売が不可能なところもあります。

千木良　7月の電撃ゲームスも木曜発売です！　すばり言うと、電プレ便乗系ですが（笑）。

そう遠くない未来の、戦争(リアル)





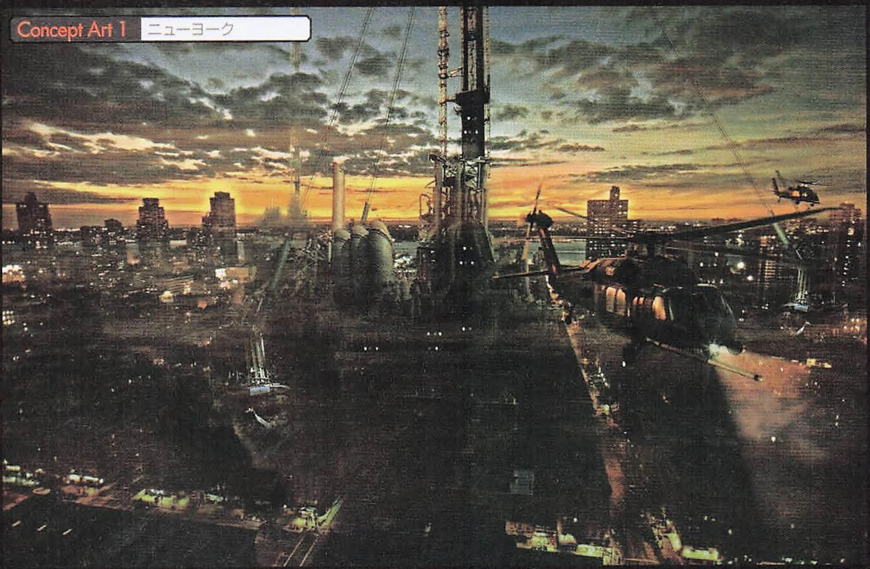
FRONT MISSION EVOLVED
フロントミッション エボルヴ

DESIGNWORKS HERALD
Vol.1_イメージ画に見る『FME』の世界

未来は現在の延長線上にある。そんな当たり前のリアリティのもとに構築されてきた『フロントミッション』シリーズの世界観。歴代作品よりもさらに未来を描いた物語となる『フロントミッション エボルヴ』の、リアルに迫る連載第1回。

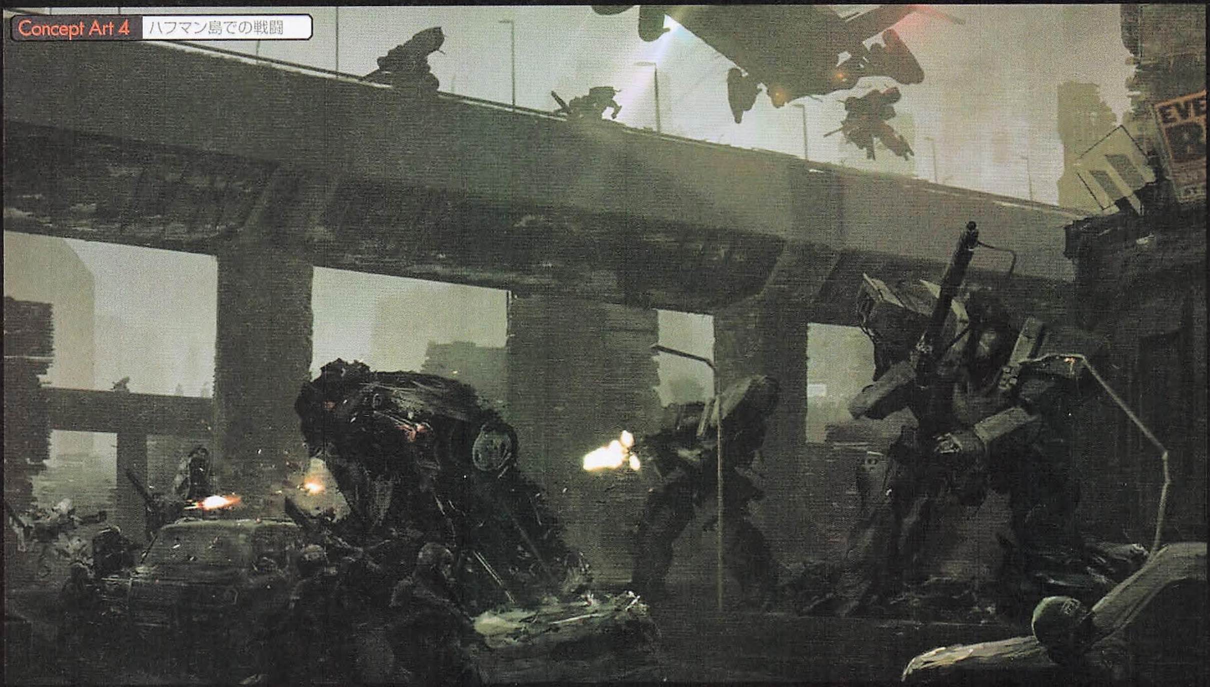
フロントミッション エボルヴ

■機種：PS3/Xbox 360/PC　■ジャンル：STG（ドラマティックアクションシューター）
■発売日：2010年9月16日発売予定　■価格：¥8,190（税込）※PC版はオープン
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games
■プレイ人数：1人用／オンライン対応


Concept Art 1 ニューヨーク


Concept Art 2 軌道エレベータ


Concept Art 3 砂漠の戦闘


Concept Art 4 ハフマン島での戦闘

Concept Art 1
2171年の夕暮れ時のニューヨーク。現代と変わらず経済的に発展している街並みが見てとれる。と同時に現代と決定的に違うのが、中央と左奥にそびえる超高層建築物だ。左下には何かの残骸も。

Concept Art 2
同じくニューヨークより、軌道エレベータを望むヴァンツァー。右手には街のランドマークが見える。ヴァンツァーが立つ手前のビルも高そうだ。

Concept Art 3
濃霧と砲煙で薄暗い中、継続される地上戦闘。元は市街地だったようだが、見える範囲には瓦礫しか残っていない。場所はロクスタ砂漠か？

Concept Art 4
幾度も戦火の中心になってきたハフマン島（P.53）で、また戦闘が発生か。かなりの数が展開するゼニスと街の発展状況から、フリーダム市の様子だと思われる。

WORLD—世界—

巨大国家連合が対立する22世紀 緻密に創造された未来の姿

自由経済下の企業が財務基盤強化やスケールメリット享受のために合併、再編を繰り返すように、国家が合従連衡して国力の強化を図る。これが『フロントミッション』の世界の国家観の基礎になっている。国力を増した国家連合体がさらなる国力伸長を目論んで資源や権益の確保に動くとき、戦争や紛争が生じやすい環境ができ上がる。そこに豊富な国力を注ぎこんで開発した新兵器を投入することで、各勢力の技術が飛躍的に高まった結果、未来の戦争が現出するのである。このページには、戦争と隣合わせの未来の都市や景色のイメージ画を集めた。

22世紀の有力な国家と勢力

O.C.U.とU.S.N.という2大陣営を中心に、ヨーロッパやアジアの有力勢力が覇権を競っている。このほかアフリカにも国家共同体が存在する。

O.C.U.
オシアナ共同連合。東アジア、東南アジア、オセアニアの諸国によって構成される国家連合体。日本やオーストラリアが中心的存在。

U.S.N.
ニューコンチネント合衆国。南北アメリカ大陸の国家を併合した新国家。南米の元国家は州として扱われ、不満は根強いといわれる。

E.C.
ユーロコミュニティ。ヨーロッパの諸国を統合した最も歴史ある国家連合体。政情も国力も、ともに安定している。

ザーフトラ共和国
ロシアを中心とした旧ソ連構成国家が再結集して建国された（ただしベラルーシとウクライナは不参加）紛争や事件の黒幕的存在。

大漢中人民共和国
中華人民共和国が社会主義路線の強化とともに国名を変更。環境汚染や経済格差が深刻化し、反政府組織の大規模反抗が続いている。

Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column❶

キーワードで知る『FM』の歴史

歴代シリーズで語られてきた歴史を再構築する7つのキーワード。『フロントミッション』の世界を知ろう。

■世界再編
2005年にヨーロッパでE.C.が確立され、その後の20年間にザーフトラ共和国、O.C.U.、U.S.N.と新たな国家共同体が相次いで誕生。世界は大きく様変わりする。特に欧米中心の金融システムに振り回される状況からの脱却を図ったO.C.U.と、その出現に危機感を覚えたアメリカによって成立したU.S.N.は、のちに出現するハフマン島を舞台に大小の衝突を繰り返すこととなった。

■MULS-P（マルスピー）
人と同じように動くアクチュエーターから開発が始まった人型機動兵器は、まずE.C.ドイツのシュネッケ社でヴァンダー・ヴァーゲンとして結実。2034年のアフリカ紛争にO.C.U.が投入した戦闘用ヴァンダー・ヴァーゲンが目覚ましい戦果をあげ、各国の人型機動兵器の開発は一気に過熱する。その後、パーツの軍用統一規格「MULS－P」を策定することにより、汎用性を高めると同時に大幅なコストダウンを実現。呼称をヴァンダー・パンツァー、略してヴァンツァーと改めた。



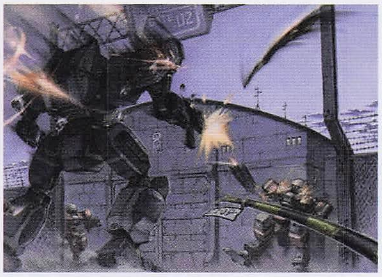
▲ヴァンツァーをヴァンツァーたらしめているのが軍用統一規格MULS-Pである。この規格が戦争を変えた。

■アフリカ紛争
世界再編の波に乗り遅れたアフリカで地域共同体化を進めていたO.A.C.（アフリカ統合機構）に対し、2034年に独立政府ザインゴが決起する。勢力を拡大したザインゴを討伐するためにO.C.U.が派遣した支援部隊には、史上初のヴァンダー・ヴァーゲン中隊が含まれていた。紛争では人型機動兵器の有用性が立証され、最終的にはアフリカの共同国家宣言が採択されて紛争は終結する。



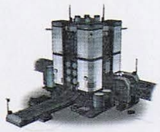
◀派遣された中隊。画面は『フロントミッション オルタナティブ』より。

■サカタインダストリィ事件
B.D.（バイオニューラルデバイス）と名付けられた生体コンピュータの軍事転用に関する民間ヴァンツァー製造メーカーの不祥事。そもそも軍用B.D.はザーフトラ共和国の主導で、O.C.U.やU.S.N.も参加するメタル・ワーカー・プロジェクトのもと開発が進められていた。ドミトーリ公社とサカタインダストリィは協力してハフマン島の各地に偽装したB.D.研究施設を設置。同じ頃にO.C.U.とU.S.N.はB.D.マテリアルと呼ばれるヴァンツァーパイロットの養成を始める。そして研究成果の確認とさらなる研究進展のために実戦テストの必要性が高まり、第2次ハフマン紛争が計画される。2090年、O.C.U.によるラーカス事件で第2次ハフマン紛争の幕が開くと、その裏で軍用B.D.の実戦テストやB.D.マテリアルの確保が行われた。第2次ハフマン紛争はPMO（国連の恒平和調停機構）の介入により2091年に終息。軍用B.D.に関する活動もなりを潜めたが、ハフマン島のデイリーフリーダム紙によって軍用B.D.の存在が白日のもとにさらされる。人体実験にも等しい研究内容と、研究のために紛争を企図した手法に批判が集まり、サカタインダストリィは2094年に解体された。



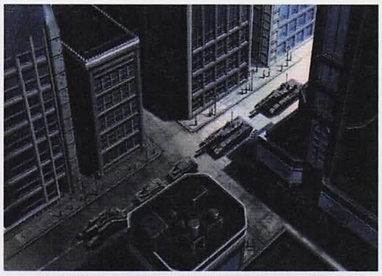
▲O.C.U.陸防軍の偵察小隊がU.S.N.領のラーカス地区の工場に侵入。U.S.N.ニルバーナ機関の部隊と交戦する。

■E.C.事変
ポーランドに資源地帯が発見され、ザーフトラ共和国の経済は大きな痛手を受ける。窮乏を打破すべく策謀を張りめぐらせたザーフトラは、2096年にE.C.の資源採掘基地を破壊。その罪をU.S.N.になすりつける。目論見どおりE.C.とU.S.N.の緊張は高まったが、E.C.陸上新戦術研究機関デュランダルによってザーフトラの企みは暴かれた。



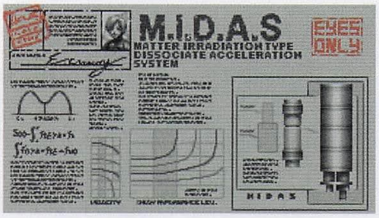
◀ザーフトラ共和国とE.C.の経済バランスを一変させた、ポーランドの資源プラント。ザーフトラの襲撃を受けた。

■アロルデシュ・クーデター
経済援助を求めてO.C.U.に加盟したバングラデシュは、国名をアロルデシュ人民共和国に改めて再起を図る。しかし、期待していたO.C.U.の援助は行われず、国内産業は疲弊するばかり。アロルデシュ国民の不満は募り、いつしか再独立を望むようになっていた。そんななか、2102年にはアロルデシュ陸軍中佐ヴェン・マッカージェが独立声明を発表。革命軍を組織してクーデターを起こす。実はこれがO.C.U.に仕組まれたクーデターで、アロルデシュに軍事的な混乱をもたらして、衛星で無人機動兵器を操作するフェンリル計画を推進するのが真の目的だった。混乱に乗じてフェンリルを搭載した衛星を打ち上げ、実戦での検証を目論んだが、クーデターを鎮圧した私設部隊バーグショミティによってフェンリルは破壊された。



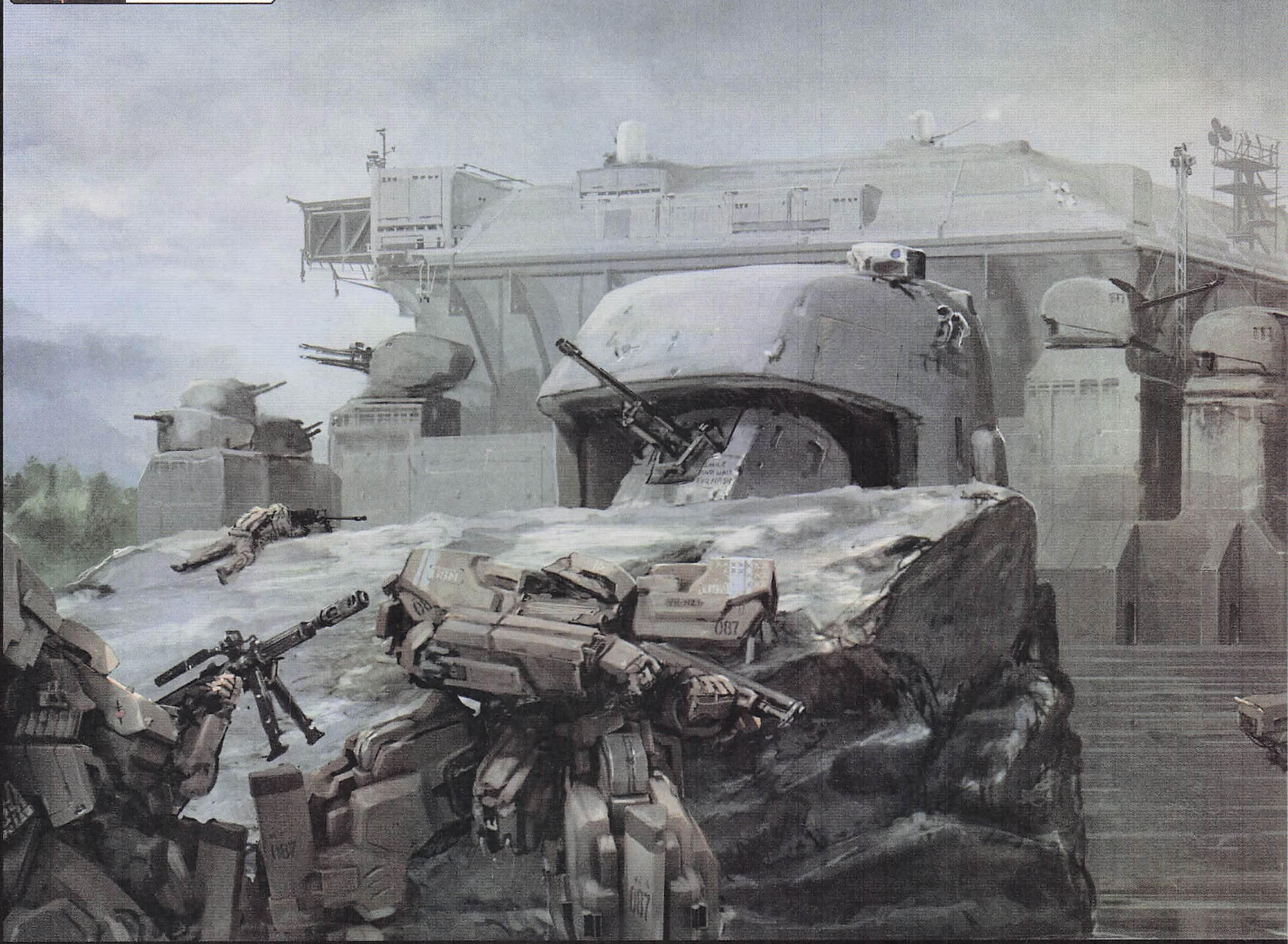
▲革命軍決起当日のダカ市内。クーデターは瞬く間に各地に飛び火し、アロルデシュを未曾有の混乱へと誘った。

■M.I.D.A.S.（ミダス）事件
ラーブヌイ共和国（現在のベラルーシ）で発表された金原子核線理論に目をつけたU.S.N.は、新エネルギーシステムの軍事転用を目指して研究を開始。同理論を理解する科学者のエミールによって、M.I.D.A.S.の安定制御を実現した。遂にはその特性を利用した同名の新型爆弾を完成されるが、それを察知したO.C.U.と大漢中が奪取を計画する。日防軍（O.C.U.日本の軍隊）がM.I.D.A.S.を奪取して即座にコピー品を作成。合計3基のM.I.D.A.S.が爆発することとなった。

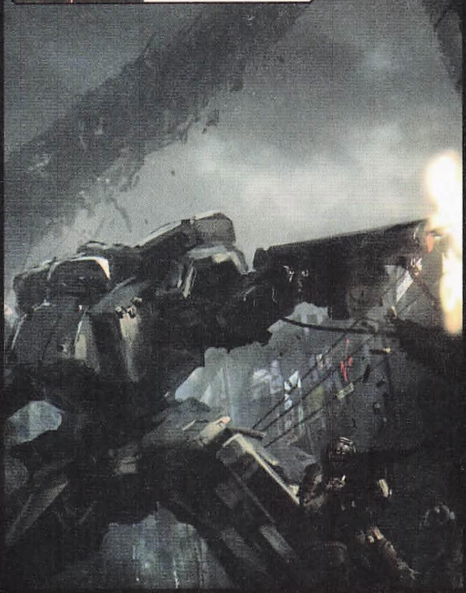


▲常人には理解できないM.I.D.A.S.の理論は、ラーブヌイの優良人種イマジナリーナンバーによって研究された。

Concept Art 5 フォートモーナス



Concept Art 6 ニューヨーク市街地戦



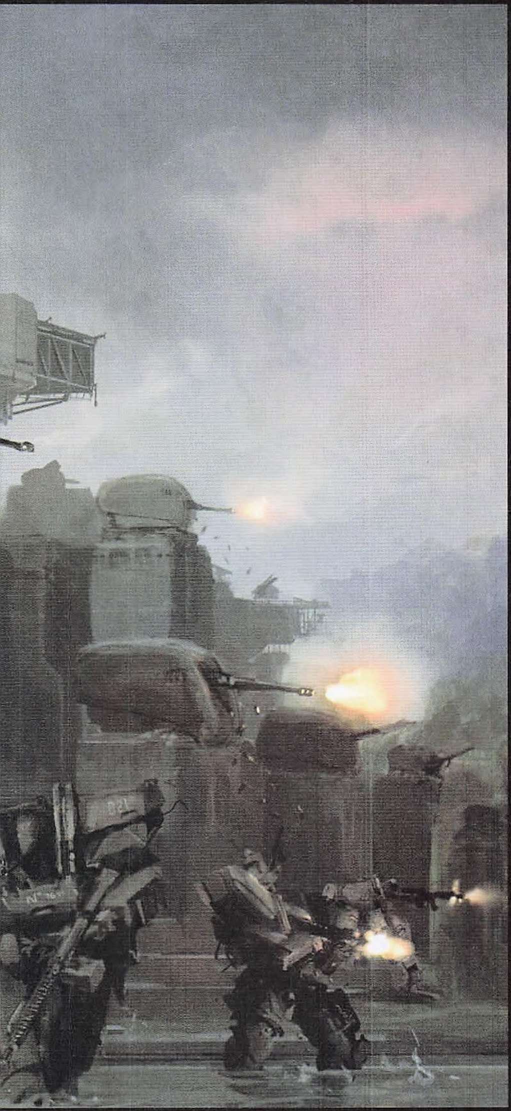
Concept Art 7 ニューヨーク夜間戦



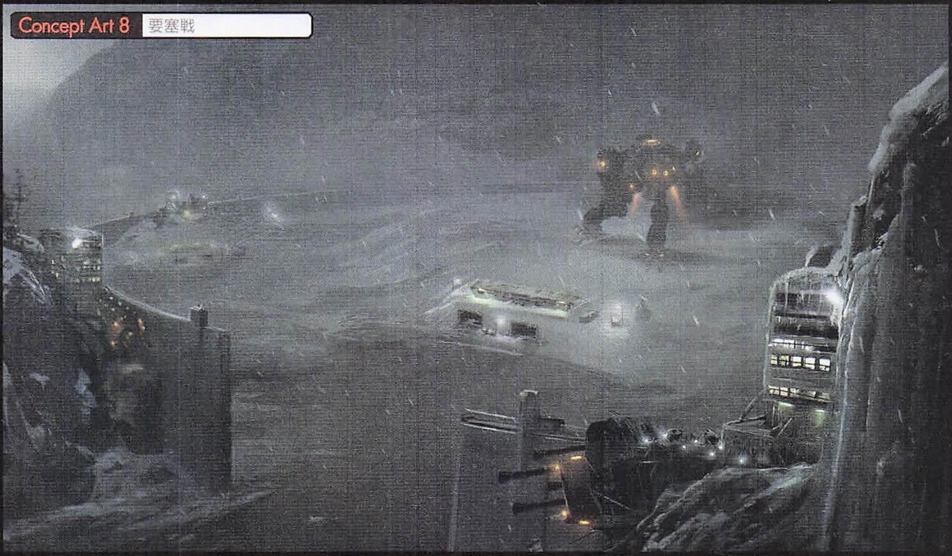
Concept Art 5
軍事基地の周辺でヴァンツァー同士の戦闘が始まっている。フロストが攻撃側、ゼニスが守備側にいるので、フォートモーナス侵攻の拠点に逆侵攻か。

Concept Art 6
U.S.N.の主要都市ニューヨークを守るフロスト。しかし背後では軌道エレベータが完全に倒壊してしまっている。この損失は計り知れない。

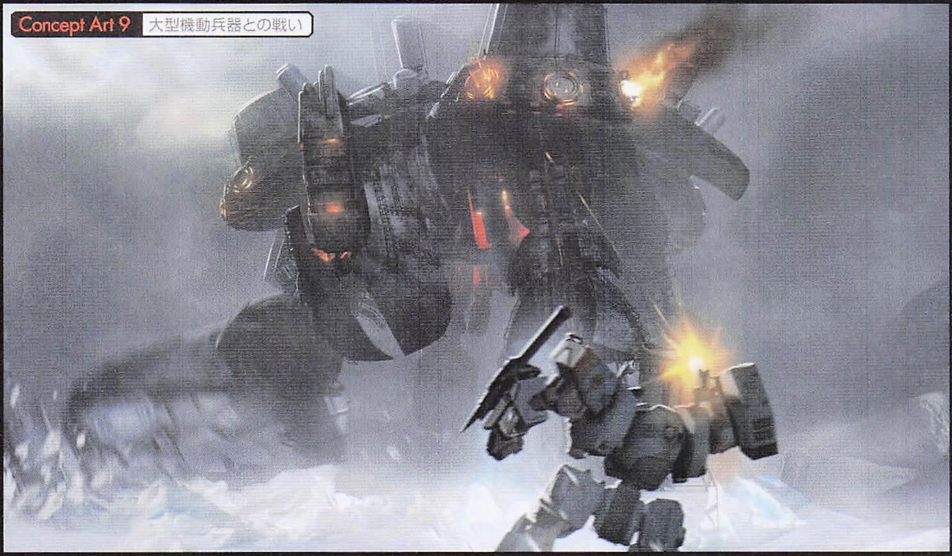
Concept Art 7
夜のニューヨーク市街でヴァンツァーが交戦している。中央のヴァンツァーの機種は暗くて確認が難しいが、脚部の形状からゼニスと思われる。



Concept Art 8 要塞戦



Concept Art 9 大型機動兵器との戦い



Concept Art 8
しんしんと雪の降り積もるなか、軍事要塞に侵攻してきた大型機動兵器。4足歩行型のようだ。

Concept Art 9
大型機動兵器とゼニスが対峙する。果たしてヴァンツァーの火力で通用するのだろうか。

WANZER—ヴァンツァー—

実用化された人型機動兵器 ヴァンツァーの戦闘

巨大勢力が乱立するようになり、軍事にかかわる技術開発が飛躍的に進展し、夢物語と思われていた人型機動兵器が実戦に投入されるようになる。E.C.ドイツのランドルト教授が開発したこの新兵器はドイツ語で「歩く戦車」を意味するヴァンダー・パンツァーと名付けられ、その後、紛争地域における主役となる。

さまざまな局面で運用されるヴァンツァー

ヴァンツァーが優れるのは規格化されたパーツのカスタマイズによる汎用性と、さまざまな脚部パーツによって実現された不整地踏破性能の高さである。これにより、従来の戦車、自走砲などの地上戦力を統合した運用が可能になり、幅広い局面で活用されていく。

繰り返されるハフマン島の激戦を経て

1995年に太平洋上に隆起したハフマン島は、豊富な資源と戦略的な地理条件により、2065年の入植開始以来、紛争の火種が常にくすぶり続けていた。O.C.U.とU.S.N.がお互いに島の領有権を主張して勃発した2度にわたるハフマン紛争では、ヴァンツァーが主戦力として活躍。この紛争を経て、核兵器や化学兵器の使用が禁止されたことで、ヴァンツァー開発はさらに加速する。

世界情勢図



ハフマン島の衛星写真



▼島の中心付近を流れるメール河を国境とし、西側をO.C.U.が、東側をU.S.N.が統治することになった。



Concept Art 10 戦場



Concept Art 11 ヴァンツァー対歩兵



Concept Art 12 脱出

Concept Art 10
グラップルやフロストなどU.S.N.のヴァンツァーの足下に、多くの兵士に混じったディランの姿が見える。ニューヨークでの戦闘の1コマか？

Concept Art 11
フロストに銃口を突きつけられた地上戦闘員。ヴァンツァーの脅威を視覚的に表している。本作で描かれる人間対ヴァンツァーのイメージ画だ。

Concept Art 12
人間対ヴァンツァー、そして人間同士の戦闘が発生するのも『エボルヴ』の大きな特徴だ。天井付近を浮遊しているのは、無人兵器のドロイド。

CHARACTER ―キャラクター―

単なるパイロットにとどまらない多彩なキャラクター

シリーズの歴代作品の多くのジャンルに「ドラマティック」を冠し、『エボルヴ』もジャンルを「ドラマティックアクションシューター」としている。それだけシナリオのドラマ性に力を入れており、また自信があることの証でもある。戦争が物語のメインにはなっているが、『エボルヴ』では主人公は軍人ではなく、さまざまなバックボーンを持ったキャラクターが戦場で交わる様子が描かれる。ここではゲーム中の人間の様子を描いたイメージ画を紹介する。

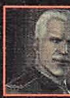
U.S.N.陣営の主なキャラクター

ディラン・ラムゼイ



ディアブル・アビオニクス社の新米エンジニア。戦火に巻き込まれた父を救うため、ニューヨークでの戦いに身を投じていく。

ゴドウィン・モーズレイ



U.S.N.陸軍きっての名将で、「不敗のゴドウィン」の通称があるほど。しかし、軍上層部と衝突して、現在は閑職に追いやられている。

アデラ・シーウェル



U.S.N.陸軍第72機動中隊第1小隊所属のヴァンツァーパイロット。2年前の極秘任務中の事故で家族を失い、記憶も欠落している。

ラッセル・ハミルトン



第72機動中隊第1小隊長を務めるU.S.N.陸軍中尉。奨学金の代償として兵役についたが、性に合っていたようで正式に陸軍に所属。

Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column❷

ヴァンツァー製造メーカー名鑑

21～22世紀に軍事産業として大きな地位を占めるようになったヴァンツァーの製造。主な参入メーカーを紹介しよう。

霧島重工

O.C.U.日本の総合メーカー。1999年に創業した霧島自動車工業が、その前身。2014年に霧島重工に改名し、2046年頃から兵器製造を手がけるようになる。製造するヴァンツァーは「炎陽」「陣陽」「春陽」など「陽」を含む漢字2字の機種名となっているのが特徴だ。

サカタインダストリィ

O.C.U.日本のヴァンツァー製造メーカー。坂田製薬がハイネマンインダストリィを買収して設立した。U.S.N.陣営にもヴァンツァーを卸している。製造するヴァンツァーは「65式」「90式」「150式」など数字が機種名となる。サカタインダストリィ事件（P.51）で経営困難に。

イグチ

O.C.U.日本の総合メーカー。ヤギサワ重工、サカタインダストリィなどの下請けで兵器、ヴァンツァーを製造し、サカタが不祥事で弱体化するとこれを買収し、有力メーカーにのし上がる。生産機種は「アルコ」「強盾」などのほか、サカタ買収後の「100式」シリーズがある。

ジェイドメタル＝ライマン

O.C.U.オーストラリアの総合メーカー。最古参のヴァンツァー製造メーカーだったジェイドメタル社が、大型機動兵器開発のノウハウを持つライマン社を買収して成立。「ゾラ」「ゼニス」「ジール」などのベストセラー機種がある。

レオノーラエンタープライズ

O.C.U.オーストラリアの総合メーカー。情報機器の製造販売に強く、企業向けコンピュータではO.C.U.圏内のシェア40%を占める。このノウハウを投入した高性能ヴァンツァーを開発し、「ギザ」「ワイルドゴート」「ゼアレイド」などのシリーズを生産する。

パペール

O.C.U.シンガポールの兵器メーカー。O.C.U.フィリピンのソンクラー重工の子会社として設立され、2109年に独立を果たす。E.C.イタリアのバザルト社との技術提携により、ほぼオリジナルといっていい「バラント」シリーズのヴァンツァーを生産している。

ヴェルダ

O.C.U.オーストラリアの自動車メーカー。2045年の創業直後から軍事産業に参入した。自動車産業では知名度、技術力、シェアで世界トップクラスだが、ヴァンツァー製造は「フェザント」を開発したのみで早々に撤退している。その後はパーツと軍用車両の開発に特化した。

ヴィンスジャパン

O.C.U.日本の兵器メーカー。その名のとおりU.S.N.アメリカ州ヴィンス社の日本法人。技術力が高く、経営も順調だったが、U.S.N.政府によるヴィンス社解体を阻止すべく本社買収を画策するも資金繰りが悪化。2107年に倒産した。

ヴァンタム

O.C.U.オーストラリアの兵器メーカー。2090年にジェイドメタル社の子会社として設立。ヴァンツァー用の武装を専門に製造している。特にライフルの「グロウタスク」シリーズは評価が高く、幅広いファンを獲得している。

ディアブル・アビオニクス

U.S.N.アメリカ州の総合メーカー。U.S.N.軍の主力ヴァンツァー製造シェア30%を超えるなど、世界有数の軍事企業である。ヴァンツァー黎明期から開発の中心を担い、「ガスト」「フロスト」「グラップル」などを生産する。

ファイアバレー

U.S.N.アメリカ州の兵器メーカー。ディアブル・アビオニクス社の子会社で、主にヴァンツァー用の携行武器を開発している。少数ながら「ギャフ」「ビガー」といったヴァンツァーを開発。また、戦闘車両も生産している。

ヴィンス

U.S.N.アメリカ州の兵器メーカー。通常兵器やヴァンツァー用の携行武器を開発する。1964年に電力変換機器の製造メーカーとして創業し、レーダー開発を経て軍事産業に参入。「ヴァジェ」「ジャヴァー」といった機種を生産している。

ボールド・チャレンジ

U.S.N.カナダ州の兵器メーカー。情報機器メーカーが事業を拡大し、マシンガンやミサイルなどのヴァンツァー用携行武器の製造を手がけるようになった。ディアブル・アビオニクス社の協力でヴァンツァー「バルス」の開発にも成功。

リムアーズ

U.S.N.アルゼンチン州の兵器メーカー。アメリカで成功を収めた海運業者が2014年に設立し、通常兵器を製造する。のちにヴァンツァー用の携行武器も製造するようになり、グレネードやバズーカを生産している。

ホープライズ

U.S.N.メキシコ州の兵器メーカー。ディアブル・アビオニクス社の子会社で、搭載用コンピュータ開発を担当。やがて武器内蔵型の腕部パーツを開発するようになり、好評価を得る。

フレイマン

U.S.N.カナダのヴァンツァー製造メーカー。ヴァンツァー本体やバックパックを生産しており、「アブニール」「ストーク」「オルクス」などの機種を開発したが、ディアブル・アビオニクス社との販売競争に敗れ、同社の資本を受け入れて子会社となる。

シュネッケ

E.C.ドイツの総合メーカー。ヴァンツァーの前身にあたるヴァンダー・ヴァーゲンを世界で初めて開発したメーカーであり、ヴァンツァー市場の拡大とともに成長した。「ビザント」「グリレ」「アインホルン」などのヴァンツァーシリーズを生産している。

センダー

E.C.イギリスの総合メーカー。航空機部品の製造から陸戦兵器の開発を経て、ヴァンツァー製造に参入する。同社製品の独特な設計思想やデザイン性はしばしばセンダーイズムと称され、「ハスキー」や「ゼルト」などのヴァンツァーの設計にも色濃く現れている。

トロー

E.C.フランスの兵器メーカー。自動車メーカーとして創業し、軍事産業に参入してからは戦車などの開発を手がけていた。しかしヴァンツァーが登場して戦車の需要が激減するとヴァンツァー製造にも参入。「クラブサン」「タトゥー」などを生産するにいたる。

バレストロ

E.C.イタリアの総合メーカー。前身は2073年にイタリアテレコム社の技術者が独立して設立された情報機器メーカー。ヴァンツァー製造に参入してからは、ホバー搭載型脚部パーツの開発に注力して人気を博す。ヴァンツァーでは「ストレーガ」などの機種を生産している。

インターゲーン

表向きはE.C.ドイツの自動車メーカー。しかし実態はO.C.U.によるダミー会社で、E.C.ドイツの本社とは別に、ヴァンツァー製造工場をO.C.U.アロルデシュに構えている。軍事衛星フェンリルに対応したヴァンツァー「ミュートス」「シャカール」を開発していた。

ドミトーリ公社

ザーフトラ共和国の国有兵器メーカー。各種パーツやコンピュータなどヴァンツァーに関するあらゆる製品に加え、大型機動兵器や特殊車両まで1社で製造する超巨大企業である。「テラーン」や「ヴィーザフ」などの機種を生産。

Concept Art 13 ニューヨークの夜明け



Concept Art 14 岩場にそびえるタワー





Concept Art 15 軌道エレベータ倒壊

Concept Art 16 軌道上の平原



Concept Art 13
ニューヨークの超高層建築物の向こうに昇る朝日。中央、さらに中央奥にも軌道エレベータらしき超高層建築物が見える。

Concept Art 14
岩山に囲まれた地形の中に超高層建築物。正面の坂で待ち構えている3機はグラップルか。

Concept Art 15
ニューヨークの超高層建築物のうちの1つが倒壊している。ひとたび市街地で戦闘が起これば大きな標的になってしまう。

Concept Art 16
背景が地球。つまり宇宙に浮かぶ施設のイメージ画と思われる。天候に左右されない先進農場か。

STORY ―ストーリー―

平和の時代を経て 宇宙開発が激化した時代の陰謀とは

これまでの『フロントミッション』シリーズの物語の終わりから、『フロントミッション エボルヴ』の物語の幕開けまで、およそ60年。その間に大国同士の覇権争いは、かつての聖域、宇宙空間にも及ぶ。地上の有力な都市には軌道エレベータがそびえ、人類は憧れの宇宙を手のうちに収める代償として、新たな最前線を生み出すことになる。軌道エレベータらしき超高層建築物が描かれたイメージ画は多く、さらにその建築物の周辺での戦闘を描いたものも多い。ヴァンツァーと並ぶ、物語の主軸として軌道エレベータがかかわってくるのは間違いがなさそうだ。

ヴァンツァーが宇宙に飛び出す日は来るのか

人類はその活動拠点を宇宙空間にまで進出させた。大国がこぞって宇宙開発を進めれば、資源や権益をめぐるいさかいが生じるのは必至。地上のあらゆる戦場を制するヴァンツァーが、活躍の場を宇宙空間にまで広げる時が来るのだろうか。



◀宇宙空間をただよう何らかの機械の残骸。単なる宇宙のゴミなのか、それとも宇宙での戦闘の痕跡なのか。

Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column❸

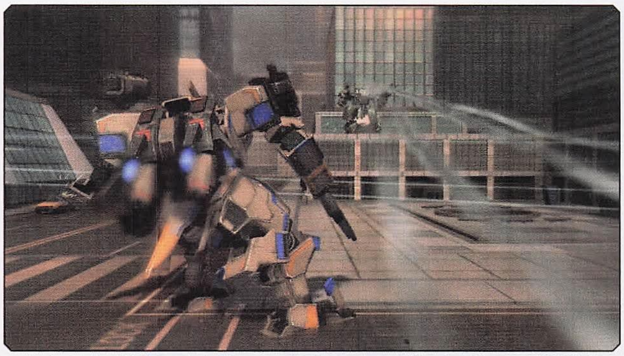
ゲーム情報『FME』最前線

ヴァンツァーのパーツを自由にカスタマイズできることも醍醐味の1つ。今回は2つのバックパック（BP）に注目する。

これまで、自機を含む味方のヴァンツァーの耐久力を回復するリペアや、敵のヴァンツァーを一時的に制御不能にするEMPのバックパックが確認されているが、さらに2種類のバックパックの使用画面を入手。それがミサイルの追尾を断ち切るアンチミサイルと、今までできなかった動きを可能にするホバーだ。ホバーはまったく新しいバックパックとみられ、前後左右の高速移動と短時間の飛行ができるようになるようだ。

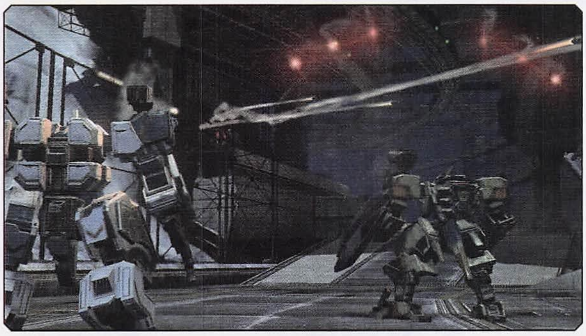


◀前回、初公開となったカスタマイズ画面。装備するバックパックのセレクトで、戦場での役割がガラリと変わるのは間違いない。



▲ホバーBPの可能性を示した1シーン。敵ヴァンツァーが放ったロケットを高速機動でかわしている。使いこなせば攻守に威力を発揮しそうなバックパックだ。

◎ 誘導ミサイルを無力化する アンチミサイルBP





▲パイロットの意思に逆らって、あさっての方向に飛んでいくミサイル。ミサイラーにとっては天敵ともいえる存在だ。

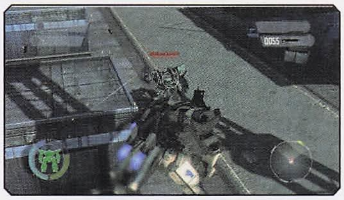
ミサイルを無力化!

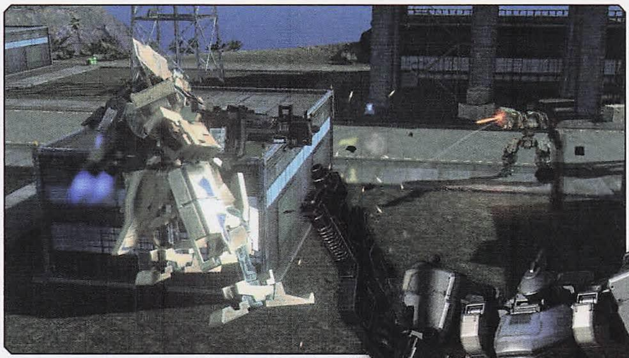
◀ロックオン警報が表示されたらアンチミサイルBPを作動。飛来するミサイルの狙いを熱源へ逸らす。

◎ 高機動性を実現した ホバーBP

▶従来のジェットBPのように短い時間なら飛行することもできる。空中でどの程度の移動ができるのかは未知数だが、高低差のある戦場で役立ちそうだ。狙撃ポイントに登るためにも活用できる。

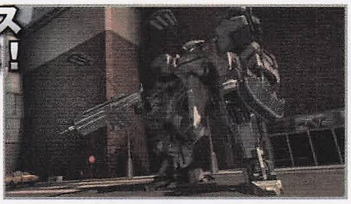
▼空中と地上のヴァンツァー間に銃撃戦が発生。この場面では飛行するメリットはなさそうだが、例えば攻撃ヘリとの対戦ならば、ヴァンツァーが飛行することでヘリの撃墜が容易になりそうだ。





歴史に埋れた名機グラシリス 単座機ゼフィールとして再誕!

本誌の第一報で紹介したグラシリスが、新たに単座機としてゼフィールの名で開発されることが判明。従来のデザインに比べて滑らかなフォルムで、本作の象徴的な存在となっていたグラシリスが、新たな設定で活躍の場を与えられる。



◀グラシリスは『FM5』のムービーに登場した機体で、リン専用の試作機だった。

グラシリスの発展型 ゼフィール

▶U.S.N.の技術者アランの肝煎りで開発されることになったゼフィール。彼はグラシリスの美しいフォルムに惚れ込んだ。




崩れゆく日常のなか
君と出逢う。



ディレクター・磯部氏
（WAKA名義でイラストも担当）
描き下ろしイラスト

炎の中、動き出す運命

エルとレッドの初めての出会いは、燃え盛る炎の中。今にも燃え落ちようとする大型輸送船・ヒンデンブルグの船内です。外には不気味にそびえ立つ巨像の姿が。これこそが、この物語の冒頭に現れる脅威の“ラーレス”です。レッドとエル、そして世界の運命が動き出す瞬間を意識して描きました。

ソラロボ Solarobo それからCODAへ

熱血ハンターが世界の起源（ルーツ）にまつわる冒険に挑む『Solarobo　ソラロボ（仮題）』（以下、ソラロボ）。作品の魅力を紹介する連載企画の第3回は、設定資料やインタビューをもとに、世界観を解説していく。

Solarobo Archives
［ソラロボ アーカイブス］
第３回

DATA Solarobo　ソラロボ（仮題）●2010年発売　●価格未定　●DS　●A・RPG
●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

World Guide

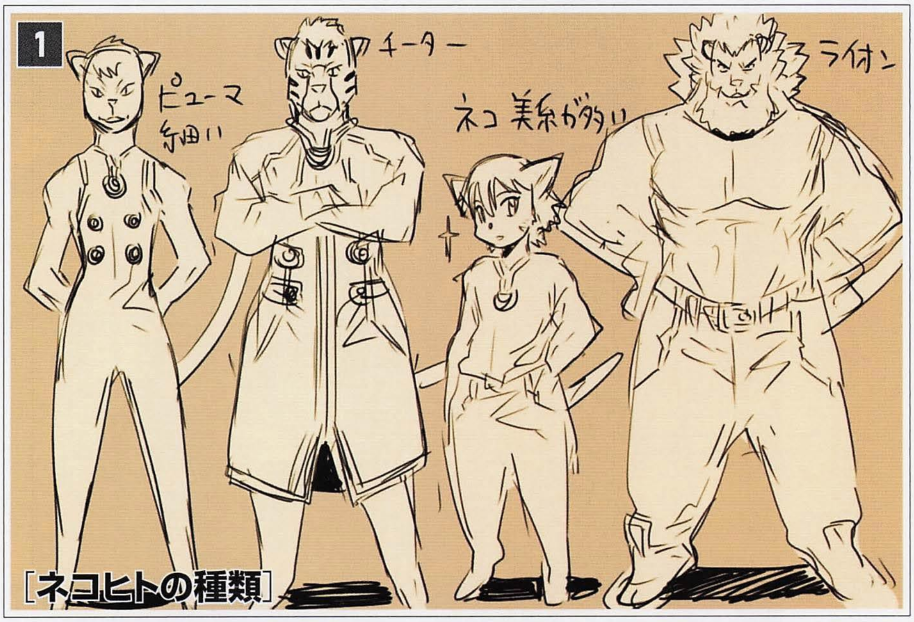
今回はネコヒトが持つ不思議な能力の「呪術」と、物語の舞台となるシェパルド共和国で信仰されている宗教観を読み解いていく。ここにも、物語の起源（ルーツ）に迫るカギが隠されているはずだ。

『ソラロボ』の設定画から世界観を探る

ネコヒトの独特な風習

ネコヒトによる不思議な呪術

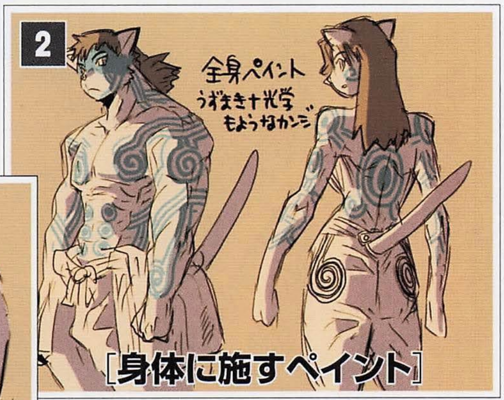
ロボや飛行艇といった機械文明を生み出したイヌヒトに対し、もう1つの種族であるネコヒトは「呪術」と呼ばれる神秘的な独自の能力を発展させていった。ネコヒトはこの呪術によって「常識外の奇跡」を起こすとされ、呪術は基本的にネコヒトしか使うことができない。ただし、能力が高い者がいる一方で、彼らの間でも呪術をあまり得意としない者もおり、その才能は人によってさまざまだ。呪術を使う方法には、踊ったり、特殊な紋様を描いたりといった行為が該当し、そのなかでも印象的なのは、身体や道具に紋様を描く行い。紋様を描くのは不思議な力を引き出すと考えられていることにもとづく風習であり、その考えのおおもとには「紋様には精霊が宿る」という、この世界に根づく原始的な「大地信仰」が深くかかわっているという。なお、イヌヒトが機械のエネルギー源として利用しているクリステルを、ネコヒトは呪術の道具として使っていることも対照的で興味深い点といえるだろう。



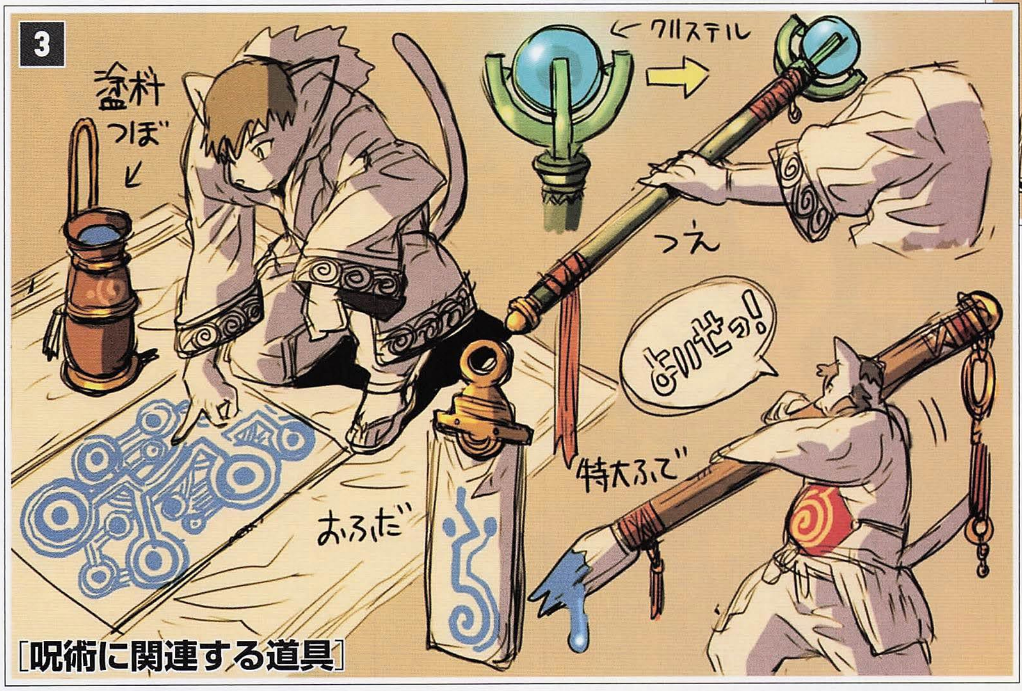
[ネコヒトの種類]

設定画解説

1 ネコヒトのデザインのもととなっているのは、ネコ科に分類される生物全般。全体的に身体能力が高いことは共通しているが、しなやかな体つきのピューマやたくましいライオンなど、体格の差は大きい。また、種類によって呪術の才能にも違いがあるようだ。
2 呪術を使う際に施すペイントは、身体全身におよぶ。その紋様は、渦巻きや円などで構成されたデザインになっている。
3 紋様は術者であるネコヒトの身体だけでなく、お札のような呪術に使う道具にも施される。また、ペイント用の大きな筆があることから、建物のような巨大なものに紋様が描かれることもあるようだ。なお、呪術を行う際は道具として杖が使用されることも。
4 呪術や儀式で、ネコヒトはさまざまな踊りを舞う。踊りの雰囲気は、祝いごとや祈祷など、儀式の種類に応じて異なるようだ。



[身体に施すペイント]



[呪術に関連する道具]



[楽しい踊り]

MORE! Solarobo

「クリステル」とは、池から湧き上がってきたり、鉱山から採掘されたりする天然エネルギーの結晶のこと。イヌヒトはこれをクリステルドライブと呼ばれる装置に入れることで、光や熱といったエネルギーを得ることに成功した。一方のネコヒトは、呪術の道具である杖の頭にそのまま付けるなどして、特に加工せずに使用している。このクリステルは浮遊大陸のいろいろな場所で「発生」しており、作中ではその光景が見られることも。物語ではどんな役割を果たすのだろうか？

浮遊大陸の宗教

2つの信仰が共存するシェパルド共和国

シェパルド共和国内には、ネコヒト達に根づいている大地信仰「オシラサマ」と、多くのイヌヒト達が信じている「アンジュ教」の2つの宗教が存在する。オシラサマ信仰は自然崇拝がベースとなっており、巫師や祈祷師が自然や霊と交信するシャーマニズムとよく似ている。一見すると無国籍風だが、古代の日本において集落が独自に発展させていた土着の信仰に近いイメージもあるようだ。一方のアンジュ教は、この世界において最もポピュラーな宗教であり、近代的な生活スタイルに合致する宗教観を持つ。そのため、機械文明が発達したシェパルド共和国の都市部に住む者のほとんどはアンジュ教の信者だ。多くのイヌヒトに信仰されているが、ネコヒトの信者も少なからずいる模様。このように、それぞれの宗教の特徴をあげただけでも、神秘的な力を崇拝しながら生活してきたネコヒトと、機械文明を築き上げてきたイヌヒトの違いが見えてくるのがおもしろい。この2つの宗教は、信仰の対象が異なるのはもちろん、冠婚葬祭における服装、生活習慣、住居などにも影響を与え、両者の雰囲気はまったく別のものとなっている。世界各地をめぐるときに、ぜひその違いを見比べてみてほしい。なお、シェパルド共和国では、こうした宗教にまつわる価値観の違いが一因となり、イヌヒトとネコヒトが争う悲劇の時代があった。その戦争により、現在の共和国の機械文明の礎となった飛行艇やロボの技術が発展したのも事実だが……。そうした意味でも宗教は、物語を理解するうえで重要なポイントとなりそうだ。



［イヌヒトの結婚式］



［ネコヒトの結婚式］

設定画解説

5 アンジュ教の結婚式は、新婦がウェディングドレスを、新郎がフロックコートを身にまとってチャペルで行うスタイル。子供から老人まで、式の参列者はそれぞれ着飾っており、しっかりとドレスコードまで存在する。その1つと思われる、新郎新婦と参列者がかぶっている三角帽子が目を引く。

6 オシラサマ信仰の結婚式は、新郎新婦が民族衣装に身を包んで広場で踊るというにぎやかなスタイル。新郎新婦の衣装は、共通の大きな帽子や豪華な装飾に加えて、男性の腰元には儀式用の刀剣が、女性の腰元には大きなリングがあるのが特徴的。2人が楽しそうに踊り、式の参加者もくつろいでいるところを見ると、式はおごそかな儀式というより、村全体で祝うお祭り的なもののようだ。

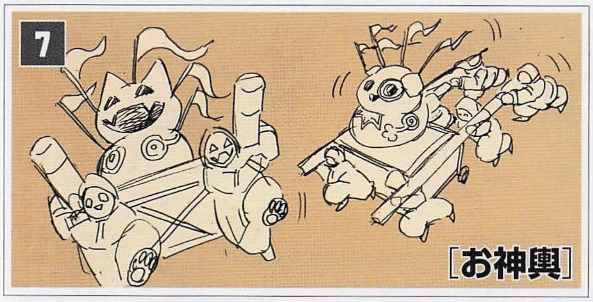
7「精霊節」というお祭りの際に登場する、ネコとイヌの形のご神体を乗せたお神輿。担ぎ手がちょっと不気味なお面を付けて、街を練り歩いていく。

8 ネコとイヌによく似た形の瓢箪から作られた置物。ミャオ様とバウ様という名前が付いている。現代のハロウィンにおけるジャックランタンのようなもの？

9 オシラサマ信仰の御神体である巨大な岩。その前方には鳥居がある。この岩に描かれた独特な紋様には、どんな意味が込められているのだろうか。

10 精霊節のお祭りでは、仮面をかぶった大人が子供にお菓子を配る習慣がある。

11 ネコヒトが多く暮らす医療が発達していない地域では、祈祷によって病気を治そうとする場合もある。古くからの信仰が残っているからこその風習だろう。



［お神輿］



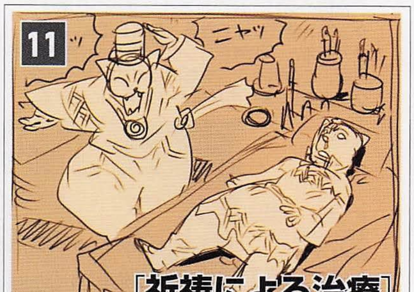
［瓢箪製の置物］



［オシラサマの御神体］



［精霊節の1コマ］



［祈祷による治療］

MORE! Solarobo

シェパルド共和国において、都市部と田舎では生活水準がかなり違う。都市部はその名のとおりバスや車が行き交う都会だが、田舎に行くとネコヒトのオシラサマ信仰が強く残るのどかな光景が広がっている。なお一部の地域（島）には、磁場の力で飛行艇を寄せつけなくする場所や、人が廃船を組み込んで土地を広げた場所もあるらしい。新しい島に行けるようになったときは、冒険やクエストを進めるのもいいが、その島独特の特徴を満喫するのもおもしろそうだ。

Game Guide

ゲーム序盤の驚きのストーリー展開や、主人公のレッドに秘められたとんでもない能力など、気になる情報が続々と判明してきている『ソラロボ』。ここでは、その最新情報と現時点で明らかになっている重要なシステムをまとめてチェックしていこう。



▲雲の切れ間から、姿をのぞかせる超巨大物体のラーレス。その正体や突然現れた理由は一切不明。中央の紋様や発光体も気になるところだが……？

Prologue 物語の波乱の幕開け

潜入した大型飛行艇で超巨大物体と謎のネコヒトに遭遇

「盗まれた重要なファイルを取り戻せ」という仕事の依頼。これを引き受けたハンターのレッドは、ファイルがあるという大型飛行艇「ヒンデンブルグ」に潜入し、その最深部で謎のメダリオン状のアイテムを回収する。その直後、雲海から超巨大物体「ラーレス」が出現！　その影響によって、飛行艇は炎上してしまう。さらに、正体不明の怪物が続々と出現し、レッドの行く手を阻む。激しい戦いを繰り広げつつ脱出を目指すレッド。その道中、意識を失っているネコヒトのエルを発見し、一緒に脱出を試みるが……。レッドとエルの出会い、それは壮大な冒険の幕開けだった！



主人公
レッド CV：柿原徹也

熱血漢でやや荒っぽく見えるが、根は優しい性格。妹のショコラとハンター稼業を営んでいる。

ダハーカ

レッドが搭乗する愛機。ほかのロボと比べると小型だが、基本性能は高い。強靭な腕を用いたアクションが得意。

System ハンターの冒険を演出する多彩なシステム

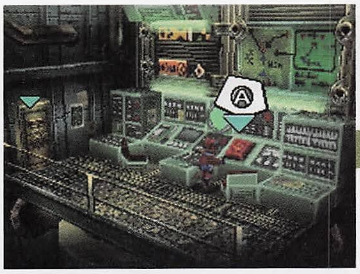
ロボアクションとヒトアクションの2つを駆使して浮遊大陸を冒険！

大きなモノを持ち上げたり投げたりすることができる「ロボアクション」と、探索行動をしたり隠れたりする「ヒトアクション」が用意されている本作。それぞれの動きでこなせる役割が大きく異なるため、ステージに挑むときは、この2つをうまく切り替えながら進んで行くことになる。またステージには、スイッチ操作のギミックや、トロッコを使った独自のアクションを行える場所もあり、ステージによっては前述のどれにも当てはまらない右のようなアクションを繰り出すことができる。いずれも楽しみな要素だ。

ロボアクション

ステージ内は、基本的にレッドがダハーカに乗り込んだ状態で進むことになる。この状態のときは、ダハーカの腕でコンテナや敵のロボといった重いモノを持ち上げたり、戦艦が撃ったミサイルをつかんで投げ返したりすることができる。





ヒトアクション

レッドは、ダハーカに乗り込んだままでは行えない「スイッチ操作」や、「周囲のモノを探す」といった細かい作業が可能。ただし、この状態では敵を倒せないため、攻撃で相手をひるませてそのスキに逃げるなどしてステージを探索していくことになる。

ココに注目！ ダハーカはステージによってモードがチェンジ！

レッドは、冒険のなかでさまざまな島（ステージ）を訪れることになる。島の地形や特徴に合わせて、ダハーカは下のようなモードにチェンジ！　現在は戦艦つり用のモードと、飛行できるモードの2つが判明している。



ダハーカ アングラーモード



▲雲海に沈む戦艦をヤドにした巨大ヤドカリをつり上げるため、腕にモリを装着したモード。



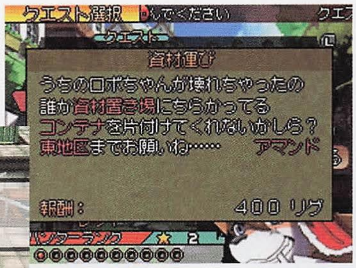
▶大きな腕を翼に換装。高速移動や低空飛行など、空の冒険も思うがまま！



ダハーカ フライヤーモード

ハンターとしてさまざまなクエストにチャレンジ！

物語の進行にかかわるハンターの仕事は、クエスト屋で受注できる。見事クエストをクリアすると、報酬やハンターポイントを獲得可能。このポイントを集めるとハンターランクが上昇し、より高難度のクエストに挑める。



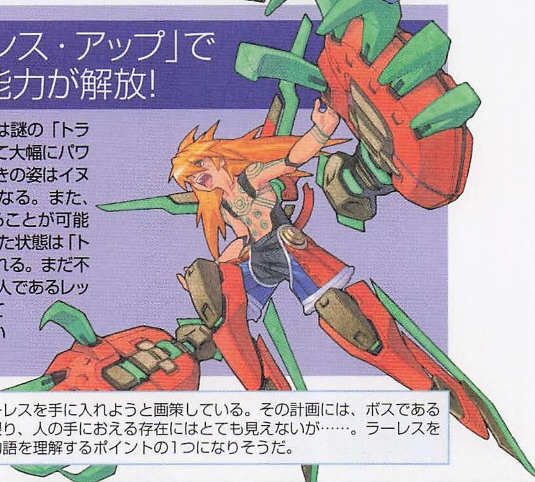
▲荷物運びから怪物退治まで、クエストの内容と難度はさまざま。もちろん、依頼内容を確認してから受注することができる。



▶クエスト内容は実際に依頼主から説明してもらうことになる。個性豊かな依頼が舞い込んできそうだ。

SCOOP! 「トランス・アップ」で真の能力が解放！

物語の途中で、レッドは謎の「トランス」という力に目覚めて大幅にパワーアップするが、そのときの姿はイヌヒトともネコヒトとも異なる。また、ダハーカと「合体」することが可能となり、右のように合体した状態は「トランス・アップ」と呼ばれる。まだ不明な部分が多く、当の本人であるレッドも、この状態に対して「なんか強くなった」という認識しかないようだ。



MORE! Solarobo

主人公のレッドと対立する立場となるハンターギルド「クーバース」は、上で紹介しているラーレスを手に入れようと画策している。その計画には、ボスであるブルーノが自ら参加するほどの気合いの入りよう。しかし、ラーレスの規格外な巨大さを見る限り、人の手におえる存在にはとても見えないが……。ラーレスを手に入れることで、ブルーノは何をしようとしているのだろうか？　その目的を知ることが、物語を理解するポイントの1つになりそうだ。

Special Interview

『ソラロボ』のオープニングアニメに込められた強い信念。

『ソラロボ』の制作に携わるクリエイターさんに、いろいろなお話をお聞きするこのコーナー。今回は、エグゼクティブディレクターの松山氏と、オープニングアニメの監督を務めた山川氏にインタビュー！　キャラクターデザインを手がけた結城信輝氏も参加したという『ソラロボ』のオープニングアニメについて、裏話満載で語っていただいた。本作のオープニングアニメに込められた信念や映像演出の妙が今回明らかになり、またゲーム制作とアニメ制作という指揮する立場の異なるお2人の意外な接点も判明。さらに、山川監督が描いた貴重な絵コンテもあわせて掲載しているので、いずれもお見逃しなく！



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツー社長。大のアニメファンであり、今回のオープニングアニメのクオリティーにはとても満足しているとのことだ。

オープニングアニメ監督
山川吉樹氏
フリーランスのアニメ監督。マッドハウスのスタッフの指揮をとり、『ソラロボ』の世界を見事に表現したオープニングを手がける。

こだわりのスタッフのもと制作されたオープニングアニメ

――ゲームのオープニングアニメの制作は、通常のアニメ制作と比べていかがでしたか？

山川氏（以下、山川。敬称略）　プレイヤーとしては、いいオープニングがついていると、それだけでワクワクしますよね。でも仕事としては大変でした。

松山氏（以下、松山。敬称略）　制作は2008年の夏から始まったのですが、当初は「Tシャツを着ている時期からスタートして、年末には完成すると嬉しいな」と考えていました。しかしマッドハウスさんから「クオリティには妥協できないし、自由に制作したいので納期は相談させてほしい」とご提案いただいて、納期はおまかせしました。最終的に完成したのは、5月でしたね。

山川　申し訳ないです。

松山　いえいえ！　おかげさまですごくいいものになりました。完成した作品を見せていただいたとき、あまりに嬉しくて、会社の大会議室にスタッフを全員集めて上映会をやっちゃいました（笑）。感動して泣いちゃう人間がいたくらい、スタッフの間でも評判がよかったです。私は、クリエイターとしてアニメーション制作者を尊敬しているんですよ。私達はコンピューターグラフィックでゲームを制作しているので、ブロックを積み上げるようにプログラムを作って「動く感触」を楽しんでいます。つまり、ゲームのグラフィッカーは絵が描けなくても「動きのデザイン」ができるんですね。でもアニメーターで絵が描けないという人はいません。絵のアイデアと動きの構図が頭の中に全部入っていて、紙とペンだけで勝負するというのは本当にすごいことだと思います。

――山川さんは、『ソラロボ』の企画を最初に聞いたときにどのような印象を持たれましたか？

山川　斬新というよりも、どちらかといえば、懐かしい雰囲気を感じましたね。あと設定資料がたくさんあるのを見て、世界観も作り込まれているなと思いました。これまで私がやってきた仕事は、どちらかといえばふわふわしたイメージのものが多くて。ここまでかっちり作り込まれた作品をやるのは初めてじゃないでしょうか。

松山　本当ですか？　アニメって、すごく細かく設定を作るものだと思っていました。

山川　そう思うでしょ。実はそれって、人によりけりなんです。もちろん、画面に登場しない設定まで作り込む作品もたくさんありますが、メインキャラクターの設定が紙1枚程度で、脚本すらない作品もあるんです。

松山　その状態から、どうやって作品を作るんですか？

山川　私の場合は、漫画原作がある作品だったので、漫画を見ながら直に絵コンテを作っていきました。ただ、作業を進めていく途中で発狂しそうになったこともありましたけど（笑）。そのときは「脚本いらないよ」なんて言うんじゃなかったと思いましたね……。

松山　そんなこと、よく言いましたね（笑）。そういう作品と比べると、『ソラロボ』はかっちりしてますね。

山川　私は「設定は目安でしかない」という認識で10年以上やってきたので、作り込まれた設定がある『ソラロボ』のお話をいただいて、思わず「私が監督で大丈夫なの？」って聞き返してしまいました。

――実際に制作に入ることが決まってから、どのようなスタッフが参加することになったのでしょうか。

松山　今回は、山川監督に絵コンテもお願いしまして、少し形になってきて内容が固まったときにご提出いただきました。それが超燃える内容で、うちのスタッフの狂気乱舞っぷりはすごかったですよ（笑）。

山川　初耳です！

松山　いやいや、ちゃんと言いましたってば（笑）。すごくステキな絵コンテで、テンションが上がったのを覚えています。あと、総作画監督として結城さんに参加してもらえたのも大きなポイントでしたね。

山川　結城さんから、招集する制作メンバーとしてベテランの方やすごくうまいアニメーターの方の名前があがってきたので、全員集めるのに時間がかかりましたね。

――ゲームのオープニングアニメ制作の流れで、劇場版やTVアニメシリーズとは違う点はありましたか？

山川　いろいろと違うところはあるはずなのですが、私は不器用なので、「アニメを作る」ということにおいては区別できていません。ただ、制作するメンバーによって、入れ込むカットを変えることはありますけどね。ゲームでもいいプログラマーがいて、こんなシステムが入れ込める……となったら、そこに割くボリュームを増やすじゃないですか。それと同じですね。

――監督が特にこだわられた点はどこでしたか？

松山　山川監督のお話で印象深いのは、『「ソラロボ』におけるロボの動きは、最近のロボットアニメのような動きにはしたくない」っておっしゃっていたことですね。

山川　ロボットの動きには、いくつかの基本のパターンがあります。今のロボットアニメは、そのパターンに合わせた動きが多いんですよ。例えば「パイロットが怒っていて、戦いを止めようとしている状況」においても、普段と動き方がまったく一緒という場合も少なくないんですね。そんな見せ方を『ソラロボ』でやったら、失敗すると思ったんです。そこで今回のロボの動きは、マッドハウスのとあるやる気男にがんばってもらいました。私は、自分が想像するものと多少ズレていたとしても「出来のよいモノやおもしろいモノであればよし」という判断をします。絵というものは、原画を担当したアニメーターの想いが形になったものですから。実際に『ソラロボ』のロボの動きも、近年のロボットアニメでは見かけない動きになってよかったと思います。

――松山さんのほうから、監督に対して何かオーダーを出されることはあったのでしょうか？

松山　特にアレコレは言っていません。絵コンテをいただいて「これでいきましょう！」という感じで。

山川　たしかに、特別な注文はなかったですね。唯一、

『ソラロボ』を読み解くキーワード①

浮遊大陸

物語の舞台となるのは、空中に浮かぶ島々で構成された浮遊大陸と呼ばれる場所。街や村が存在する島々がまとまって1つの国を形成している。本作は、その国の1つであるシェパルド共和国という国が主な舞台。ただし、同じ国といっても、地域によって生活様式や生活水準に大きな違いがある。なお、島々はイヌヒトが作り上げた飛行艇により自由に行き来可能だ。



▲国を構成する島は、多くの住人が暮らす大きなものから、1人暮らし用の小さなものまでたくさんのバリエーションが存在している。

イヌヒトとネコヒト

浮遊大陸には、イヌヒトとネコヒトという2つの種族が暮らしている。イヌヒトは機械文明を生み出し、ネコヒトは神秘の力である呪術を得意としている。また、イヌヒトは社会適応能力が高く、ネコヒトは気ままな人物が多いといった性格的な部分にも違いが見られる。





▲◀ゲームには多くのイヌヒトとネコヒトが登場。ケモノ好きにはたまらない世界設定である。

MORE! Solarobo
『ソラロボ』の世界には、気になる「紋様」が数多く存在する。ネコヒトが呪術を用いる際に身体や祭具に施すペイントは象徴的な一例といえるだろう。そのほか、今回の記事で明らかになったトランス状態のレッドの身体に現れる紋様や、ラーレスの表面に見られる紋様なども見逃せない。これらに関連性があるかどうかは不明だが、それぞれに何かしらの起源（ルーツ）があることは間違いない。こうした細かいところから想像をふくらませるのも本作の楽しみ方の1つ！

決められたワクの中できっちりと作り込めるのが日本人のすごさです。



私が細かいことを覚えるのが苦手なので、マークや服装の修正指示をいただいたくらいでしょうか。
松山　今回はアニメを制作する前に設定が揃っていたことと、結城さんが総作画監督になったことで、特にキャラクターに対する説明がない状態でもスムーズに制作を進めることができましたね。
――逆に、苦労された部分はありましたか？
山川　私はあまり苦労していません。スタッフから「こんな感じでどう？」って言われたアイデアを「おう、いただき」と採用していっただけなので。
松山　山川監督のスタンスは、ほかのアニメ監督とは少し違いますよね。制作の苦労を聞かれて「苦労していません」って答える監督はそういないじゃないですか。
山川　撮影担当が苦労しているかもしれないし、原画担当が苦労したかもしれない。でも私は、そこにいただけですから。ほかの人達は苦労したと思います（笑）。
――本作はさまざま点において「二重構造」になっているそうですが、アニメにも何か仕掛けがありますか？
松山　オープニングアニメは「はじめまして！」と言った雰囲気で、こんなキャラクターが登場して、こんなところがほかの作品とは違いますといった自己紹介的な作りです。ただし、ちゃんと「表と裏」を感じられる仕掛けが用意されているので、楽しみにしていてください。
山川　演出面では、オープニングアニメのお約束的な展開を意図的に入れています。私がひねったものがあまり好きじゃないのと、松山さんから「王道でいきます！」というお話をうかがっていたのでそうしました。
松山　「王道」はキーワードになっていましたよね。オープニングは、特にその雰囲気が強いと思います。でも物語が進んでいくと、ユーザーのみなさんは違和感を抱き始めると思いますよ。「ひょっとして、この作品はただの王道とは違うんじゃないか？」と。

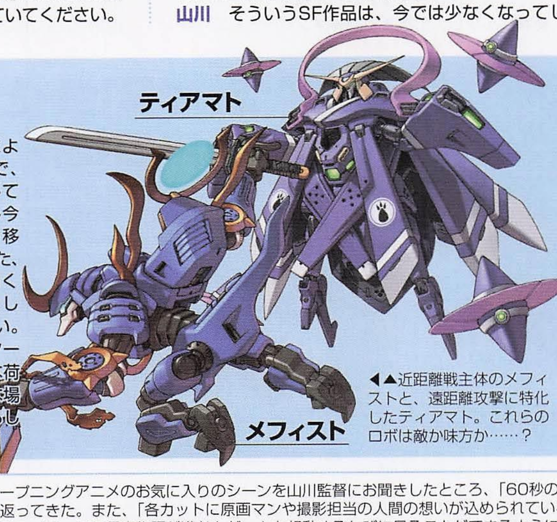
古きよき時代のアニメの雰囲気を持つ『ソラロボ』

――本格的なSF作品であるということも、本作の二重構造に深くかかわる部分だと思います。山川監督は、SF作品はお好きでしょうか？
山川　私の先輩達は「SFとはな～……」と強くこだわる方が多いので、「好きです！」と大声では言いにくいですね（笑）。個人的には「少し不思議」くらいがいいかなと。子供の頃にロボットアニメのオープニングを見て、ワクワクした気持ちは今でも覚えてますよ。
松山　わかります。オープニングを見ただけで、テンションが上がる作品ってありますよね。
山川　そういうSF作品は、今では少なくなってしまいましたね。でも『ソラロボ』には、そんな昔のアニメが持っていた「雰囲気」があるんですよ。最近は子供向けでない感じの作品が多くなってきているので、クリエイターのなかには「懐かしいアニメが持っていたものを子供達に伝えなければ！」と思っている人も多いと思うんです。そんなときに『ソラロボ』が出てきたので、「まだ大丈夫かもしれない」と思いました。そういうわけで、松山さんはこれからもがんばってください。
松山　いやいや、山川監督も作りましょうよ（笑）。
山川　いや、私の立場はフリーですから、作品に愛情は込められても、松山さんのように何百人のスタッフを預かって命を賭けるところまでは……。
松山　たしかに私はスタッフを食べさせなきゃいけませんけど、フリーだって個人事業主じゃないですか。生きるも死ぬも自分しだいというか。
山川　でも、覚悟の違いはありますよ。アニメーターは強く作家性を求められる職業ではありませんし、こういう作品を作りたいという気持ちがあっても、多勢に流されていく気質なんです。とはいえ、最近はアニメの作画は絵柄がまとめられる傾向にありますが、個人的にはカットごとに顔が変わってもいいと考えています。
松山　たしかに昔のアニメは、放送回によって絵柄がバラバラの作品も多かったですね。CMの前後で、絵柄が全然違うというのもありましたし。
山川　「今日の作画担当はあの人だ、かっこいい！」という楽しさを味わえましたね。ただし、作品を売る側の人間からすれば、絵がバラバラだと困るでしょうから、そうは言っていられません。でも、作家性を抑える最近の傾向のなかでも、ファンから見るとどうも描いた人間の持つ匂いっていうのは出ちゃうものらしいんですよ。以前、私が描くほうを担当した作品で、監督が目指す雰囲気に合わせて絵を描いたつもりだったのに「あなたらしいね」と言われたことがありますし。出来上がった作品をとおしてにじみ出てくる何かが、アニメーターの作家性といえるのかもしれないですね。
――話は変わりまして、山川さんがこれまでにプレイされたゲームで、特に印象深いものはありますか？
山川　ドリームキャストで発売された『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…』は印象に残っています。オープニングをイラストレーターの小林源文さんが監修した作品なのですが、そこでプロのカメラマンが撮った戦争写真を使っていまして、本当にかっこよかったです。このオープニング映像によって、テロップを流して言葉で説明するよりも、作品のテーマが深くプレイヤーに伝わっていたと思います。あと、ゲーム中ではスペックの都合で3Dのマップのすべてを描写できていませんでしたが、それを「だったら見せなければいい」と、発想を逆転させて、視界の端を砂嵐で表現したところもすごか

『ソラロボ』を読み解くキーワード②

ロボ

イヌヒトの機械技術によって生み出されたメカで、かつては戦争の道具として利用されていた。しかし今は、重いものを運んだり移動手段になったりといった、ヒトの手足となって働く「仕事のパートナー」として利用されることが多い。その用途は広く、ハンター稼業、大工仕事、大きな荷物の宅配などさまざまな場面で使われ、人々の暮らしに定着している。



◀▲近距離戦主体のメフィストと、遠距離攻撃に特化したティアマト。これらのロボは敵か味方か……？

二重構造

本作の物語は、熱血主人公のレッドを中心にした王道の冒険活劇だ。しかし、本作はそれだけにとどまらず、さまざまなところに「表と裏」の相反する要素が仕込まれているという。例えば、登場人物はほんわかしたデザインだが、物語の内容はハードなSFだ。このほかにも、プレイヤーを驚かせる仕掛けがたくさんあるとのこと。それらはプレイ時にどんな感動を与えてくれるのか？　期待が高まる！



◀今回判明した「トランス」のシステムも、仕込まれた「裏」の要素。物語にも急展開が待っている……？

MORE! Solarobo
オープニングアニメのお気に入りのシーンを山川監督にお聞きしたところ、「60秒のシーンの中に見どころが詰まっているので何度見てもイイ！」というお答えが返ってきた。また、「各カットに原画マンや撮影担当の人間の想いが込められているので全部見て、としか言えない」とも。そんな想いの詰まったオープニングアニメは、ある程度物語が進むとゲームを起動するたびに見ることができるようになり、毎回アニメ作品が始まるかのような演出を楽しめるそうだ。

ったです。今の技術なら、かなり遠くまでフィールドを描くことができますが、実際には「そこまで描いてどうするの？」というケースもありますし。

松山　「足し算」ばかりが正解ではないですよね。昔のゲーム機は表現に制限が多かったですが、制限があったからこそ生まれた素晴らしい表現もありました。

山川　決められたワクの中できっちりと作り込めるのが日本人のすごさです。そういう意味で、DSやPSPなどの携帯ゲーム機は、開発側にとってもプレイする側にとっても、日本人に向いているハードかもしれませんね。

［ 社長とアニメ監督…違う立場の2人が語る仕事のポリシー ］

――作品作りにおいて、お2人が常に心がけていることやこだわりを教えてください。

松山　何も知らずに作品をプレイしたり見たりした人が、迷わずに「この雰囲気はサイバーコネクトツーだよね」と言えるものを生み出すことがテーマです。それはつまり、自分達で考えた「誰にも似ていないかわりの利かない存在」を生むということですね。

山川　実は、私は若いときに「あんたのかわりは、いくらでもいる」って言われたことがありまして……。

松山　そんな酷いことを言われたんですか？

山川　ええ。でもこれは言い換えると、「やると言ったことは責任を持ってやりとげなければ以降の仕事がなくなる」ということであり、「ちゃんと完成させることが第一」ということなんです。私達は、例えるなら「松山さん達が作ったオリジナルの設定を素材にして、アニメという料理を作る下町の定食屋」なんですよ。松山さんが中華風にして欲しいと言えば中華を、和食がいいと言えば和食を作る。そこで私がヘタに作家性を出して「和食だけどイタリアンのテイストを…」なんて言いだしたら仕事が終わりませんからね。そして残念ながら、設定や原作をすべてアニメで表現することは、なかなかできません。そのぶん、松山さんが何を描きたいかを一生懸命考えて、シーンをチョイスします。よくアニメ制作の現場では、「脚本と映像で印象がずいぶん変わった」という話を聞きますが、実は文字面、絵コンテ面、フィルム面と、どの制作過程においても印象は変わっているんです。そのなかで、いかに企画の原点をブレさせずに表現するかを考えて作っています。そこに、まれに自分の好みも入れますけどね。大変だけど、楽しい仕事です。

松山　たしかに、アニメ監督が料理人というのは的を射ていますね。『ソラロボ』の場合は、サイバーコネクトツーのある博多から、「ロボ」や「浮遊大陸」といった数多くの素材を私が運んできたわけで。それを監督に料理してもらって「うん、ウマイ！」と味わえるアニメーションが出来上がったといえますね。

――最後に、読者の方にメッセージをお願いします。

山川　ぜひ、発売を楽しみにお待ちください。まだ作品をプレイしていないので全容を語ることはできませんが、私自身も楽しみにしています。

松山　オープニングアニメはとてもクオリティが高く、世界観を十分に感じられる内容になっています。本作が発売されてみなさんが遊べる日が来たら、プレイする前に毎回このオープニングを見て、いい感じに世界観に酔ってから本編を遊んでもらいたいです！

本格SF世界

本作の世界観は、開発スタッフのこだわりのもと、あらゆる設定が盛り込まれた本格的なSFとなっている。「人の生死もしっかりと描かれる」というシリアスな物語にのめり込めることは間違いないはず。



◀大惨事を背にしながら、意味深な発言をするエル。さまざまな人物の思惑が複雑に絡み合って、物語は進んでいく……。

オープニングアニメから気になるシーンをPick Up！


1


2


3


4


5

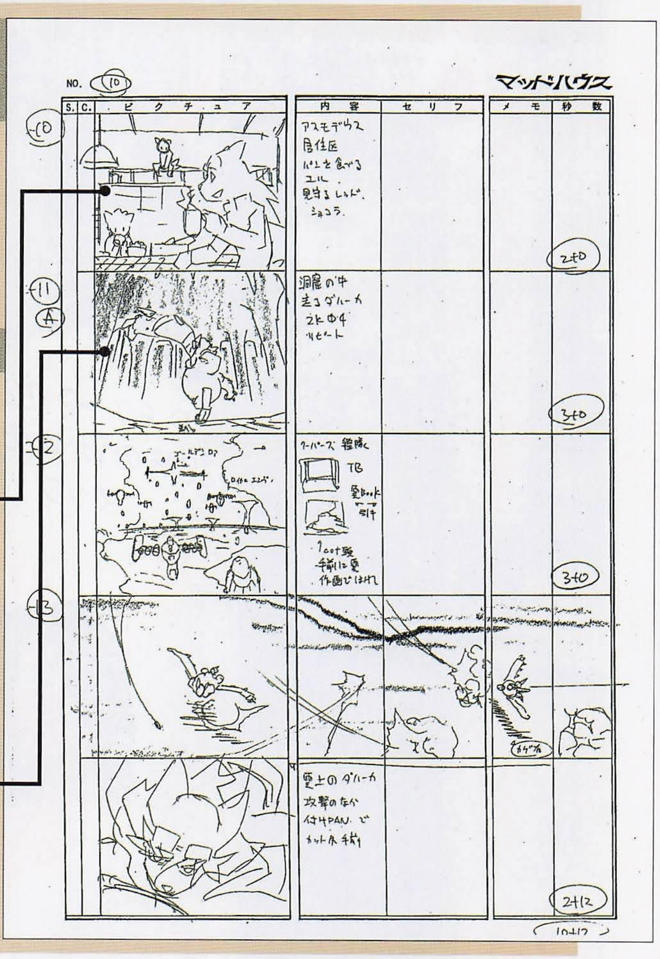

6


7

1 ロボは、中に乗り込むのではなく、背中に乗って操縦するということがわかるカット。監督はロボの挙動に特にこだわって制作したとのこと。
2 オペラ、カルア、グレンの3人組が集合している。アニメのオープニングでよく見られる定番のカットだろう。
3 目的や素性など多くが謎に包まれている人物・ベルーガ。黒いバックにアップが映るミステリアスな演出！
4 エルが涙を流すカット。普段はクールなキャラであるだけに、その切ない表情が何を物語るのか気になるところ。
5 ほんの一瞬ではあるが、レッドがトランス状態になるシーンも存在する。
6 レッドと対立するブルーノは、悪役のボスらしく恐ろしげな雰囲気だ。
7 なかには、超巨大物体のラーレスの姿も。やはり、物語のカギを握る存在になるのだろうか？

オープニングの絵コンテ大公開！

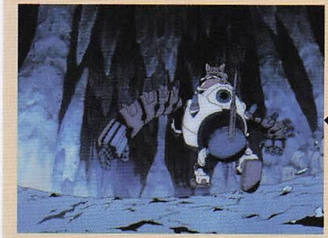
山川監督が描いた、貴重な絵コンテを入手！　各シーンの様子がこと細かに描かれており、オープニングの構成やイメージが伝わってくる。なかには横のメモスペースを使って、動きがあるシーンが詳しく描き込まれているところも。この絵コンテがベースとなり、美麗なオープニングアニメが作られていった。



仕上がったシーン



▲各キャラクターの配置や行動が、絵コンテのとおりにしっかりと描かれている。



▲監督のイメージを聞いたアニメーターが独自の味を出しているカットもあるそうだ。

［MORE! Solarobo］

山川監督にケモノキャラはどう思うかお聞きしたところ、劇場版「名探偵ホームズ」を観に行くほど好きとのお答えが。「ホームズ」に登場するブルドッグの警官のように、ケモノキャラにはひと目でイメージが伝わる万国共通のわかりやすさや魅力があると考えているそうだ。さらに「子供の頃に見たものの影響はなかなか消えないので、『ソラロボ』を遊んで成長した子供がいつか作家とかになって、作品の魅力を引き継いでいってくれたら嬉しい」ともおっしゃっていた。

山手線命名100周年勝手に締めくくり企画

山手線でGO!

昨年の10月、山手線が命名100周年を迎えたって知ってました？だったら、そこで特集やれよ……というのは置いといて（笑）、この夏DSで『電車でGO！ 特別編 復活！昭和の山手線』も発売されることだし、100周年が終わる前に勝手に締めくくっちゃおう！ ということで、いきなり特別企画をお届けします。山手線全駅で「かけそば」を食べることに挑戦したり、鉄道博物館に行ったりと、締めくくるにしてはハチャメチャですが、脱線ステップで出発進行〜!!



P.67〜P.72
29杯の「かけそば」マップ

各レポーターが全29駅の「かけそば」を食べて独自評価！同時に各自の目線で、駅のおもしろさを紹介しているよ♥

鉄道アイドル「伊藤桃」

※P.67〜P.72に掲載しているそば、うどんは最高で★5つの評価となっており、各レポーター独自の判断によるものです。また価格は変動する場合があります。

編集部員人海戦術!! 29杯のかけそば

山手線全29駅内外にある店の「かけそば」を勝手気ままに評価!!

年末に食べる「年越しそば」。その由来は「そばは長く伸びるので、細く長く達者に暮らせるよう願い、そばを食べる」など諸説はあるが、現在は1年を締めくくる行事として広く認知されている。そんなわけで、記念すべき山手線命名100周年を締めくくるのは「そば」しかない！ 山手線全駅で「かけそば」とか食べたよレビュー!!

浜松町 はままつちょう

レポーター：アラケン

納税するのかしないのか、決めるのはアナタ!



あじさい茶屋（かけそば：¥240）

お店はホーム内にあるため狭いのですが、これはこれで味があっていい感じです。駅の入口には納税を促す文言が書いてあるオブジェが建っており、その裏で宝くじを販売してるのが熱い（くじ当選者の賞金は非課税）。

・提供までの時間：約30秒 ・具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★ ・ツユの味 ★★★ ・具材の量 ★★★



◀納税意欲をかき立てるオブジェ。

新橋 しんばし

レポーター：アラケン

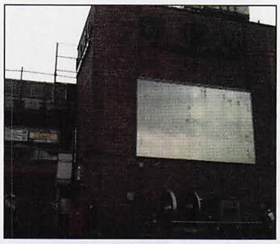
新しいのか古いのか、微妙なところ



あずみ
（かけそば：¥250）

・提供までの時間：約10秒
・具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★★

僕は普段から立ち食いそばを食べるのですが、実は駅ナカで食べるのはここが初めてだったかも。少しだけドキドキしながら店内に入ったのですが、お店はホームを降りたところにあるのでそこそこ広く、落ち着いて食べられましたよ。お昼すぎで空いていたためか、注文してからやたらと素早くそばが出てきて驚きましたが。お酒大好きな僕としては、どちらかというと駅の外のほうが楽しかったですね。一歩改札を出ると、飲み屋がいっぱいですぅっ！ ジュル。





▲▶上は、レンガ造りがレトロな雰囲気を醸し出すJR新橋駅。右は、その向かいにある、ゆりかもめの新橋駅です。

品川 しながわ

レポーター：バイト1号

店内では食べることに集中!



しながわそば
（かけそば：¥240）

・提供までの時間：約1分20秒
・具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★

お店の回転がとても早く（携帯電話利用禁止の張り紙があるほど）、前には5人も待っていたにもかかわらず3分ほどで中に入れました。そばは麺の味がちょっと薄めで、つゆと一緒に食べないと味がないように感じられます。なお、駅ナカには「Dila品川」（主に飲食店が多い）と「ecute品川」（お土産屋などが豊富）という大きな商業施設があり、新幹線の乗り換え時などで時間を潰すのに困りません。



◀そば屋はホーム内にあります。次々とお客さんが入れ替わっていました。



▲改札の近くには、山手線の起点を示す「0kmポスト」と、郵便車型のポストが置かれています。

田町 たまち

レポーター：Rusty

森永LOVEはもうなかった



あじさい茶屋
（かけそば：¥240）

・提供までの時間：約29秒
・具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★
・具材の量 ★★★



南北2つの改札によって駅構内が分かれている田町。あじさい茶屋は、北改札口側の構内にある。店員の兄ちゃんの湯切りが少し足りなかったが、味は及第点。ゆず風味の七味が爽やか。駅の西口は森永製菓や慶應通りがあって賑やかだが、東口はホッとする静けさ。昭和40年に芝浦で発祥した無線放送の記念碑も建つ。



◀南改札口側には、お米ワッフルとホットドッグを販売するエキタマもある。

真の鉄ちゃんを目指す編集部員が集結!

「○○鉄」を体験!

参加鉄ちゃん

鉄神：時刻表は心の友！ ケータイで乗り換え案内を調べるなど邪道！

まっつ：子供の頃からNゲージに興味津々。いつかお金が貯まったら……。

アラケン：地元仙台に帰ったら、必ずマンガッタンライナーに乗る！

バイト1号：参加鉄っちゃん唯一の女性。実は4人の中で1番ハシャいでいた。

鉄神：今回「山手線でGO！」の記事を作るにあたって、我々に何か足りないものがあるのではないかね？
まっつ：う〜ん、何だろ？ 山手線は普段使っているから、知識はそれなりにあるよな？
アラケン：オレも取材に行くときによく乗ってるよ。
バイト1号：バカモーン！ そんなの一般人並みだろ！ 貴様らに足りないのは、鉄道ファンの真の心だ！
鉄神：そのとおり。世にいる鉄道ファンは、さらに「○○鉄」と呼ばれて細分化されているのだ。いくつか体験して、企画作成の糧とするのじゃ。
バイト1号：よっしゃ！ さっそく行くわよ！
アラケン：何か、昨日までの優しかったバイト1号とは違う！ 目が怖いよ……。
まっつ：まさか彼女は……？

1号車 撮り鉄

鉄神：まずは電車を撮影する「撮り鉄」を体験じゃ！
アラケン：ここは新宿駅南口にある、サザンテラスじゃないですか。

（P.69へ続く）



伊藤桃のヒトコト

品川：駅ナカにある東海道線カラーのポストがかわいい。ecuteが充実しています♪ 横須賀線下りホームの駅メロが0系チャイムだそう♪ 田町：京浜東北線と山手線で「田町」の英語の発音が違う。芝浦のほうはお店が少なく倉庫などが多くて、東京とは少し違った雰囲気。 浜松町：意外と海が近い！ ポケモンセンターも魅力です。 新橋：飲み屋街☆ 日本の鉄道発祥地で駅前にはSL広場が、そばには鉄道歴史展示室があります。 有楽町：おしゃれな街。銀座に近い駅ながら古い日比谷口の雰囲気が好き。

秋葉原 あきはばら

レポーター：先輩

この値段にしてはクォリティがある



田毎
（かけそば：¥240）

- 提供までの時間：約60秒
- 具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子
- 麺のコシ ★★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★★

あまりそばというイメージのない秋葉原だが、駅構内には3店舗も見受けられた。そのなかの1店舗、田毎は店内もおしゃれで、トッピングの種類も豊富。カツカレーが安くてうまいという評判も聞くが、この企画ではかけそばしか食えない……。気を取り直してかけそばを食べてみると、この値段にしては一定以上のクオリティがある。手軽さも考えると、この店は決して悪くはないと思う。

駅自体を見ると、オタクの街ということもあり、駅構内にもそれ系の看板が多数見受けられる。まさにサイバーステーションだ。かと思えばケーキショップなどもあって、アンバランスの妙を楽しむこともできる。総武線ホームにはトレカショップがあるが、何も違和感がないのはすごい。





▲最近ではガンダムカフェがオープンして、連日賑わいを見せている（上）。近くにはドン・キホーテがある（下）。

東京 とうきょう

レポーター：アラケン

ここから新幹線に乗れば仕事から解放される!



大江戸そば
（かけそば：¥240）

- 提供までの時間：約60秒
- 具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子、ソース
- 麺のコシ ★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★★★

このまま実家のある仙台に帰りたい……と、現実逃避をしながら入った店内は、フロア係のおばちゃんが座席に案内してくれるスタイル。座席があるからか、おばちゃんの愛想のよさのおかげか、自宅で飯を食べるようにリラックスして食事ができました。肝心のそばは、他系列の店と比べて麺の量が多く、味はちょっと薄め（この量・味も実家を思い出す）。それにしても、東京駅は食べ物屋が充実してますな。僕のイチ押しは、豊富な種類がある地下の駅弁コーナー。新幹線に乗る場合は、ぜひ発車時間より早めに駅に入って、好みの駅弁を探すべし。



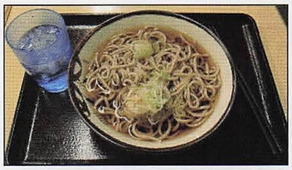


◀▲おなじみの銀の鈴待ち合わせ場所は、今はオープンなスペースになっています。あと、外貨に換金できるコーナーがあるのは東京らしいかも。

御徒町 おかちまち

レポーター：雅

構内に立ち飲み屋はあれど、立ち食いそば屋はなし!



駅のおそば屋さん
（かけそば：¥260）

- 提供までの時間：約25秒
- 具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子、醤油、コショー、ソース
- 麺のコシ ★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★★

残念ながら駅構内にそば屋はないが、南口改札から出て正面の位置に「駅のおそば屋さん」なるお店が。そばはやや柔らかめのゆで具合だが、麺が太めなおかげで噛みごたえはそこそこある。ツユは少々酸味が強いものの、醤油がベースのツユとしてはあっさりとしているほうだろう。

北にアメ横、西に松坂屋。線路沿いにはジュエリーショップが所狭しと立ち並ぶ。買い物帰りの人々が利用するこの駅に、立ち食いそば屋は合わないのかもしれない。駅構内にあるお店は、かんげき酒場（立ち飲み屋）のみ。缶詰を＋¥200で丼ぶりにして出してくれる、ちょっと変わった立ち飲み屋だ。



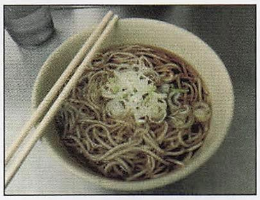


◀この駅にはサラリーマンが一杯ひっかけられる店があれば、それで十分なのだろう。

神田 かんだ

レポーター：まっつ

濃い目の関東風そば。俺は好きです



田毎
（かけそば：¥270）

- 提供までの時間：約26秒
- 具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子
- 麺のコシ ★★★
- ツユの味 ★★★★
- 具材の量 ★★

編集部が御茶ノ水にあった頃は、カプセルホテルに行くために、よくこの駅を利用しました。そば処「田毎」も結構通いましたよ。ちなみに「たごと」と読みます。店員は、いつもおじさん1人で黙々とやってますね。ツユはいわゆる関東風で、濃い目の鰹ダシ。俺は、立ち食いでは天玉そばを頼むのがデフォルトなのですが、鰹ダシと生卵の相性はバツグンだと思ってます。なので、このツユは好きなタイプです。麺はコシが少し強いかな、という程度で標準的かなという感じ。ちなみに、この店の特徴としてあげられるのがメニューにカレー南蛮があること。食べるときにカレーの汁が飛び散る確率が高いので、サラリーマンとかは気をつけましょう。



▶東口付近の銅像。題名は「健やかに」。製作者は田中昭さん。

有楽町 ゆうらくちょう

レポーター：アラケン

過去と現在が交差する…ってほどでもない街



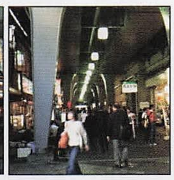
麺は太めでモチっとしている。ツユの味は色から想像できるように、とても濃い。麺の量はやや少なめだが、味を楽しむ＆小腹を満たすという点においてはよい塩梅。お店は改札外にあり、有楽町の雑踏を感じながら食事できる風情たっぷりの立地で、タイムスリップしたような気分を味わえるのも推せる。なお、ネギの盛りつけはセルフサービスなのでお忘れなく。駅構内は特に見どころはないが、改札を一歩出ると、ファッションビル、家電量販店、大型本屋、食事処など充実。

後楽そば
（かけそば：¥280）

- 提供までの時間：約20秒
- 具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子、ソース
- 麺のコシ ★★★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★

▶宝くじの激しいPR活動。さすがオフィス街といったところか。





◀露店形式の居酒屋のようなオツな店も多数。



伊藤桃のヒトコト

東京：全国のおみやげや駅弁を楽しめる！　京葉線のホームが遠くて少し広いのは、成田新幹線計画のためだとか……。　神田：ホームでは、東北新幹線を見て楽しめます。　秋葉原：電気街からアニメの町へ。駅にある宣伝看板にも萌えられます。　御徒町：これもまた上野駅とめっちゃ近い。アメ横も近いです♪　上野：13番線ホーム！　そして寝台列車の出発ホーム。いつ見ても旅情を感じさせます。　鶯谷：昭和風な通路がどこか好き。駅そばのあじさいに2階があってびっくり！

西日暮里 にしにっぽり

レポーター：まっつ

昆布ダシとゴマが特徴的



大江戸そば
（かけそば：¥240）

・提供までの時間：約30秒
・具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★



▲生け花発見！ 正直、目ぼしい物件が見当たらなかったです……。

この駅にある立ち食いそば屋は「大江戸そば」。チェーン店ですが食べるのは初めてです。かけそば一杯¥240、私語バリバリのおばちゃん店員のなか、1人愛想よく丁寧に客と接していたおじさんが印象的でした。味のほうは、ツユは昆布ダシの風味が強いなぁといった印象。麺のコシは、少し柔らかめかなと思う程度で可もなく不可もなく。ちょっと驚いたのが、スパイスとして置いてあったゴマ。試してみましたが、なるほど昆布ダシには合っているかも、と思いました。

ちなみに、駅のすぐ近くに超名門の開成中学校・高等学校（東京大学合格者数が29年連続で日本トップ）があります。このことを知ると、駅構内の若者がみんな頭よさそうに見えるから困るよね……。いや別に困らないか。

田端 たばた

レポーター：megane

コシのある麺とあっさりしたツユを味わう

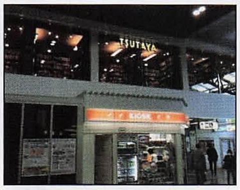


麺々亭 玉屋
（かけうどん：¥290）

・提供までの時間：約30秒
・具材、スパイス：ネギ、白ゴマ、七味唐辛子、塩
・麺のコシ ★★★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★

駅構内および駅近くにそば屋は見当たらず、うどん屋「麺々亭 玉屋」のみがある。ここのかけうどんは、ツユがあっさりとした薄味で、人によっては物足りなさを感じるかも。

駅出口は駒込寄りの北口と西日暮里寄りの南口の2つがある。店舗は北口に集中しており、北口の改札を出てすぐ右には駅ビル「アトレヴィ田端」の入口がある。



◀改札近くの3階建てビルには、TSUTAYAや成城石井など12店舗が入っている。

日暮里 にっぽり

レポーター：じゅし

置いてあるラー油は、かけそばと意外に合うのでオススメ!



大江戸そば
（かけそば：¥240）

・提供までの時間：約30秒
・具材、スパイス：ゴマ、七味唐辛子、ラー油
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★★



◀上野のキャバクラに行くときにも利用できる!?

ホームの階段の裏手にあり、入口も狭くわかりづらい位置にある大江戸そば。ラーメンを扱っているからか、調味料にラー油が置いてあったのが印象的。ラー油はかけそばにも意外と合うので、一度試してみてほしい。そばは少し柔らかめだが、デフォルトでネギが多めなのは嬉しい。ツユはやや甘め。

駅ナカの「equte日暮里」にはスイーツなど食品関係の店舗が多いが、そのなかにオシャレな花屋「青山フラワーマーケット」を発見。京成線と接続しているので、外国から客人を出迎えるときに利用できそう。

鶯谷 うぐいすだに

レポーター：雅

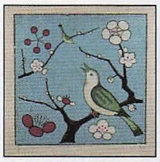
2階席でゆっくりいただくのが粋



あじさい茶屋
（かけそば：¥240）

・提供までの時間：約20秒
・具材、スパイス：ネギ、白ゴマ、七味唐辛子、塩、醤油、コショー、ソース
・麺のコシ ★★★ ・ツユの味 ★★★ ・具材の量 ★★

立ち食いそば屋にしては珍しく2階席があり、外を走っている電車を窓から眺めつつ食事を楽しめる。なるほど、このまったりとした雰囲気はまさに茶屋だ。さて、肝心のかけそばのお味のほうはというと、まぁ、いたって普通。というか、この場所に来て、かけそばをサッと食して店を出るというのは少々物足りない。せっかくのくつろぎ空間なのだから、季節のメニューでも注文し、ゆっくりいただくのが粋というのもではなかろうか。





▲東にホテル街、西に寛永寺霊園と、ある意味、生と死の狭間に位置する駅といえる。朝の時間帯には、駅名にちなんで鶯の声をアナウンスに乗せている。

上野 うえの

レポーター：先輩

巨大な駅だが意外と立ち食いそば屋は少なく、さぬきうどん屋が多い



喜多そば
（かけそば：¥270）

・提供までの時間：約10秒
・具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★
・具材の量 ★★



◀▼駅の外へ出ると、上野恩賜公園や上野動物園、美術館が近くにある。平日でも多くの人で賑わっていた。



麺は湯にサッとくぐらせただけで、提供までの時間は10秒を切る。だが特に味に悪いところは感じられない。各種鉄道が入り乱れる巨大ターミナルなので、数多く立ち食いそば屋があると思いきや実際はそれほどなく、さぬきうどんの専門店などが多かった。構内に飲食店の数は多く、日用品や生活雑貨、本屋にCDショップなども見受けられる。駅を出ると、すぐ近くにアメ横があるのは、個人的に魅力の1つ。

▶▶▶「○○鉄」を体験!（P.67からの続き）

バイト1号：ほら、この場所からは下の線路が丸見えなのよ。山手線と総武線の線路が交差している具合がたまらないわ。動いている電車をうまく撮るのは難しいけれど、本数が多いから何度でもチャレンジしたくなるわね。
まっつ：ここからは代々木駅も見えるから、撮影のタイミングが取りやすいのもいいね。
鉄神：撮影対象も、蒸気機関車や臨時列車、廃止車両などさまざまじゃ。ただし、くれぐれもトラブルは起こさないよう気をつけたいものじゃな。



◀このスポットのすぐ近くには、クリスピー・クリーム・ドーナツの店舗や東日本旅客鉄道株式会社の本社ビルがある。バイト1号はこの後、このビルの前で記念撮影も行っていた。

2号車 模型鉄

鉄神：次は線路をつなぎあわせてリアルな鉄道模型を走らせる「模型鉄」じゃ。これまたリアルなミニチュア建物で、レイアウトを作っていくのもだいご味じゃな。
アラケン：というわけで鉄道模型ショップに来ました。
バイト1号：あ、山手線E231系がある！
まっつ：えーと、価格は……¥31,500！
アラケン：小田急線は¥220,500です…。（P.71へ続く）



伊藤桃のヒトコト

日暮里：都会らしい北口改札とローカル風味な南口改札。この二面性が都会を表している、ような気がする。 **西日暮里**：東北新幹線がよく見える。日暮里までめっちゃ近い。 **田端**：ホームから、内回りが来るときに見える坂の傾斜具合が好き！ **駒込**：さくらさくらの駅メロと、東口のレリーフが好き。 **巣鴨**：おばあちゃんの原宿☆ マックも高齢者向けにシルバーシートがあるらしい。 **大塚**：改札を出るとすぐにある都電のホームと、下町風の路地裏が好き♪

池袋 いけぶくろ

レポーター：鉄神

お酢が置いてあり、飽きがちな味を変えられる



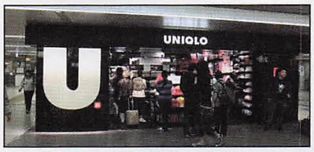
みかど
（かけそば：¥270）

- 提供までの時間：約30秒
- 具材、スパイス：ネギ、ワカメ、七味唐辛子、コショウ、お酢
- 麺のコシ　★★
- ツユの味　★★
- 具材の量　★★★



▶いけふくろう像は、1987年にJRの発足を記念して設置されたらしい。

待ち合わせ場所として有名な「いけふくろう像」の近くにある店「みかど」に潜入。ここは50人以上入れそうなほど広く、メニューも和食のほか洋食や中華まで扱っている。かけそばは定番のネギのほかワカメも入っており、ちょっと嬉しい。テーブル上には七味唐辛子やコショウのほか、お酢もあるので、味をいろいろ変えながら楽しめる。店の外に出ると、巨大な駅だけあり行き交う人で大混雑。構内では甘い香りを漂わせる洋菓子店や、おいしそうな惣菜が並ぶデパ地下が、外に出ると家電量販店やネオン街などがあり、財布のヒモが思わず緩む。



◀駅構内にはユニクロの小型店がある。Suicaで支払いすることも可能。

巣鴨 すがも

レポーター：じゅし

巣鴨にピッタリな演歌のBGMを聞きながら、具材の多いそばを食す



名代 富士そば
（かけそば：¥270）

- 提供までの時間：約60秒
- 具材、スパイス：ネギ、ワカメ、七味唐辛子
- 麺のコシ　★★
- ツユの味　★★
- 具材の量　★★★★



◀駅から5分ほど歩くと、「おばあちゃんの原宿」と呼ばれる巣鴨地蔵通り商店街にたどり着く。

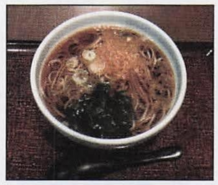
駅構内にそば屋はなく、駅から徒歩1分の場所にある名代 富士そばへ。ここは社長が丹まさとのペンネームで演歌の作詞家として活躍しており、店内のBGMが常に演歌なのも有名。そんな店内の雰囲気は巣鴨にぴったりだ。そばは注文が入ってから麺の量を計るため、提供時間はやや遅め。麺のコシもやや弱めで、ツユは甘め。特筆すべきは具材で、ネギのほかワカメまで乗っている。他店よりやや高めの価格設定だが、それも納得。

駅構内にあまり特徴的なものはないが、一歩外に出れば、おばさま、おじさまのパラダイス！　町を歩く人々の平均年齢は、推定65歳。駅前のCDショップは演歌専門だ。

駒込 こまごめ

レポーター：megane

高めの料金に見合った味わい



弁天庵
（かけそば：¥370）

- 提供までの時間：約60秒
- 具材、スパイス：ネギ、ワカメ、揚げ玉、七味唐辛子、塩
- 麺のコシ　★★★　・ツユの味　★★★
- 具材の量　★★★★

駅構内にそば屋は見当たらない。東口を出たところにある商店街も中華料理屋が優勢で、そば屋を確認することはできなかった。北・南口を出て目の前を走る本郷通りをわたった先で、ようやく「弁天庵」を見つけることができた。かけそばの料金は駅構内タイプに比べてやや高めだが、麺にコシがあって食べごたえがあり、具もネギ、ワカメ、揚げ玉と豊富だ。

駅の出口は巣鴨寄りの北・南口と、田端寄りの東口の2つ。北・南口にはリトルマーメイド（パン屋）などの店舗があるものの、東口には何もない。ただし東口は商店街に直結しており、駅構外の利便性は高い。トイレは両出口にあり、こまめに掃除されているためキレイ。



◀北・南口の改札内には本屋がある。駅から出ないでも利用できるのは便利。

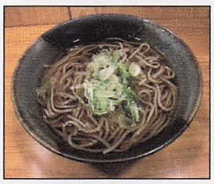


▶駅のすぐ隣には、ホテルメッツ駒込がある。1Fは洋菓子店のコージーコーナー。

大塚 おおつか

レポーター：鉄神

風情ある街のそば屋はちょっと狭い



あずみ
（かけそば：¥250）

- 提供までの時間：約30秒
- 具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子
- 麺のコシ　★★
- ツユの味　★★
- 具材の量　★

改札を出て左に曲がると、高架下にあずみを発見。中は5～6人で満員になりそうなくらい小さなスペースで、食べていると後ろの人と背中がぶつかりそうになった。割りばしではなく、洗って再使用するはしが用意されているのも特徴。ネギの量は少なめで、麺のコシはそれなり。ツユもうす味で、まあ値段相応といったところか。すぐ隣にはステーキのチェーン店であるペッパーランチがあり、思わずそちらに入りそうになってしまった。

駅の近くには大きなビルもあるが、高架下には路面電車が走っており、歴史を感じさせる駅前商店街もある。巨大ターミナルである池袋のすぐ隣の駅なのに、ちょいレトロな風情を感じさせるのはおもしろい。



▶上には山手線が、下には路面電車の都電荒川線が走る。撮影していて、これは絵になる風景だと思った。

目白 めじろ

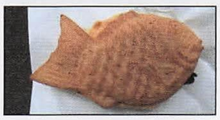
レポーター：鉄神

「たい焼き」と「かけそば」と「お嬢様」の街



車
（かけそば：¥250）

- 提供までの時間：約30秒
- 具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子
- 麺のコシ　★★★
- ツユの味　★★
- 具材の量　★★★★





▲車のたい焼きは、あんこが少しはみ出す。改札のすぐ外にはスポーツ新聞の自販機がある。

改札を出てすぐ左にある階段歩道を降りていくと、その途中に「車」がある。なんとここには、入口横にたい焼き屋も併設されており、たい焼き（¥110）だけを買っていくお客さんも多い。思わず1つ購入して食べてみると、アンコが多くてとてもおいしかった。さて、甘味のあとは塩味をと、本来の目的であるかけそばを注文。具材はネギだけだが、量は多めでネギ好きにはたまらない。麺のコシもそこそこあり、オススメできるお店といえるだろう。

駅舎はかなり立派な建物で、中にはコンビニ、パン屋のほか、高級そうな英国式のエステサロンまである。学習院大学が近いこともあり、お嬢様女子大生が美を追求するため来店するのだろうか……。



伊藤桃のヒトコト

池袋：ドラマの池袋ウエストゲートパークで盗まれていたいけふくろうが、好きな待ち合わせ場所。　目白：山手線のなかでポンと明治通りから外れている気がします。橋の上にある駅。　高田馬場：アトムの駅メロ☆　そして学生街。そのため駅周辺には娯楽施設や飲み屋が数多くあります。エネルギッシュなイメージ。　新大久保：韓流の街！　駅を降りると韓国語の看板やお店が多く見られ、コンビニにまで韓国食品のコーナーがあるのはびっくりしました。異国情緒を楽しめます。

新大久保 しんおおくぼ

レポーター：鉄神

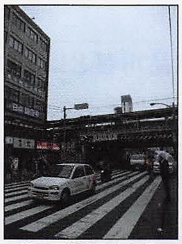
麺のコシは強めで、甘めのツユもおいしい!



名代 富士そば
(かけそば：¥270)

・提供までの時間：約30秒
・具材、スパイス：ネギ、ワカメ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★★★

構内にあるのは自販機のみで、改札のすぐ外に1軒KIOSKがあるのみと寂しい印象。だが外に出れば韓国料理店やファーストフード店、居酒屋などが軒を連ねており、そのなかにそば屋を発見した。ここは石臼挽きそば粉を使用し、茹でたあとに水で洗ってそばをしめるという手間をかけているためか、コシの強さが感じられる。つゆは焼津のかつお節と日高の昆布を使用しており、素材から出る甘さがおいしさを引き立てる。具材はネギのほかワカメも入っており、お得感もある。

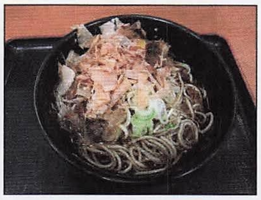


▲駅の下を通る大久保通りは、道幅が狭いのに車の通行量は多い。

高田馬場 たかだのばば

レポーター：鉄神

かつお節入れ放題で豪華ディナーの完成!

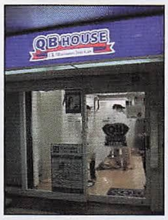


ちゃぶぜん
(かけそば：¥240)

・提供までの時間：約30秒
・具材、スパイス：ネギ、かつお節、たくあん、ゴマ、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★★★

この店は、丼の受け取り口にかつお節とたくあんが大量に入った丼が置いてあり、なんと入れ放題という嬉しい特徴がある。席にはゴマや七味のスパイスもあるので、豪華なメニューができ上がる。構内にある店は、このちゃぶぜんのほか￥1,000のヘアカット専門店やフラワーショップと、わりと珍しい構成。



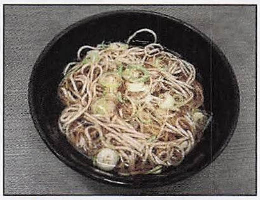


◀ちゃぶぜんの券売機では、Suicaが使用できる（上）。ヘアカット専門店も盛況だった（下）。

新宿 しんじゅく

レポーター：鉄神

そばの味わいはちょっと残念だが、ほかの店はとてもおいしそう!



味彩
(かけそば：¥250)

・提供までの時間：約20秒
・具材、スパイス：ネギ、七味、コショウ
・麺のコシ ★
・ツユの味 ★★
・具材の量 ★

かけそばの提供時間はかなり早いが、麺のコシはほとんどなく、すぐに口のなかでプチプチと千切れてしまったのは残念。ツユは辛すぎず甘すぎずといった印象。具材もネギが少しだけと寂しい。だが新宿駅構内を見渡せば、さまざまな種類の店舗が設置されている。駅弁屋、コーヒーショップ、薬局のほか、ドーナッツプラント（ドーナツ専門店）やRF-1（惣菜店）、成城石井アネックス（スーパーマーケット）もあり、手軽に昼食や夕食の買い物ができるのはありがたい。





◀味彩のほか、ドーナッツプラントや成城石井アネックスも南口にある。

代々木 よよぎ

レポーター：Bros

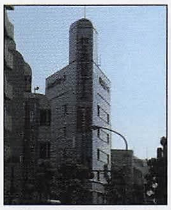
飲食店が多い街並みが印象的!



あずみ
(かけそば：¥250)

・提供までの時間：約25秒
・具材、スパイス：ネギ、七味唐辛子、コショウ
・麺のコシ ★★★
・ツユの味 ★★★
・具材の量 ★★

ツユはあっさりしており比較的食べやすい。提供までの時間は早めで、器が大きいためか思ったよりもボリュームがあるように感じられたのは好印象だった。駅構内こそ店舗は少ないが、ひとたび街に出れば、多数の飲食店が目に飛び込んでくる。なかでも注目すべきは、笑点で「まずい」とネタにもなっている、落語家の林家木久扇が経営する「木久蔵ラーメン」。店舗はここ代々木にしかなく、まさに代々木でしか食べられない味の代表格といえるだろう。





▲代々木といえば、代々木ゼミナールと木久蔵ラーメン！

原宿 はらじゅく

レポーター：バイト1号

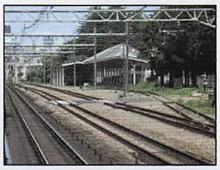
若者の街だけど、駅は不思議な雰囲気を持っている



花まるうどん
(かけうどん 小：¥105)

・提供までの時間：約30秒
・具材、スパイス：ネギ、しょうが、揚げ玉、ごま、七味唐辛子
・麺のコシ ★★★★
・ツユの味 ★★★★
・具材の量 ★★★★

構内にも駅近くにもそば屋がないため、竹下通りを100mほど歩いたところにある「花まるうどん」へ。薄味のツユとコシのある麺で、お味も上々です。竹下通りはほかにもお店がたくさんあり、向かいのクレープ屋さんではデザートをいただきました(笑)。そのほか原宿駅の特徴といえば、都内に現存する最古の木造駅舎「表参道口駅舎」でしょう。ホームから代々木方面を見ると「お召し列車」という天皇専用車の発着専用ホームが見えます。





▲木造駅舎という古さ（上）と、若者の街という新しさ（下）が同居している、不思議な街。

▶▶▶「○○鉄」を体験!(P.69からの続き)

バイト1号：やっぱりいいものは色塗りも細かいし、キレイね。う〜ん、お小遣い足りるかな？
まっつ：！！！
アラケン：こっちにはミニチュアの人型パーツがあるよ。
まっつ：へー。この色塗りも細かいなあ。これをたくさん購入してレイアウトを作るのか。しかし相当広い家でないと、置き場所に困りますね。結婚している人だと、奥さんの理解が必要だ。
バイト1号：私なら許すから、買いなさい！



◀そのほかにも東急7200系が¥182,700、湘南新宿ラインE231系が¥27,300、ユーロシティが¥40,950などで販売。線路やミニチュアも数多く販売されていた。

3号車 音鉄

鉄神：では駅のホームに移動しよう。発車メロディ、走行音、車内放送などを録音する「音鉄」を体験じゃ。
アラケン：山手線の駅では、高田馬場駅の「鉄腕アトム」など、いろいろな発車メロディが楽しめますよね。
バイト1号：ボタンを押すと山手線各駅の発車メロディが流れる「テツオトサウンドポッド」という鉄道グッズもあるのよ。

(P.72へ続く)



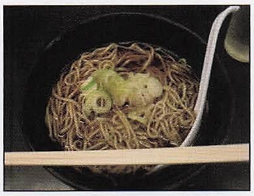
伊藤桃のヒトコト

新宿：日本一の乗降客数！　南口の駅ナカが充実していて好き。ルミネやflagsなどのファッションビルが併設され、地下通路だけで移動できるのもいい。高島屋やクリスピードーナツなどがある場所までつなぐ橋から、たくさんの列車が行き交う線路が見られます。　**代々木**：原宿から明治神宮を通って歩いていくのが好き。隠れ出口みたいな東口がツボ！　**原宿**：明治神宮につながる臨時ホームや天皇専用のホームなど、普段使われないホームがあります☆　緑が多いから、雨が降ったときのにおいが好き。

渋谷 しぶや

レポーター：バイト1号

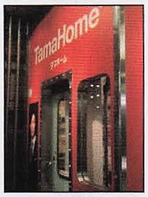
大きなカーブを描くホームにそば屋がある



あじさい茶屋
（かけそば：¥240）

- 提供までの時間：約20秒
- 具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
- 麺のコシ ★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★★

店はホームの中にあり、立ち食い用のテーブルのほか、カウンター式の席もありました。でも、テーブルはもう少しキレイにしていてほしかったなあ。味は少し濃いめで私の好みでした。
この駅の最大の特徴は、ホームが急なカーブになっているところ。乗降時に足もとへの注意を促すアナウンスも流れます。

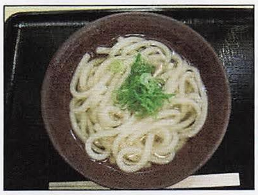


▲ホームにはタマちゃんカフェもある。

恵比寿 えびす

レポーター：Rusty

ビールに合うのはうどんなのか

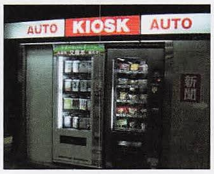


さぬきうどん
（かけうどん並：¥290）

- 提供までの時間：約26秒
- 具材、スパイス：七味唐辛子、ソース、しょうゆ
- 麺のコシ ★★★★ ・ツユの味 ★★★★ ・具材の量 ★★★

恵比寿駅構内に、そば屋はない。しかし何も食べないわけにはいかないので、うどんを食べることにした。恵比寿ガーデンプレイス方面の改札口（東口）付近に、さぬきうどん店がある。ここは駅ナカにありながら、本場さぬき直送のうどんが食べられるオススメの店だ。香川県から「さぬき大使」に認定されている。さすがに麺はもっちりとしていて、ツユもダシが効いてウマイ。歩いたせいか、駅名の由来となっているヱビスビールが飲みたくなった。


◀西口では、待ち合わせの目印、えびす像が笑顔を見せる。



◀埼京線＆湘南新宿ラインのホームで文庫本の自動販売機を発見。初めて見た！

目黒 めぐろ

レポーター：Rusty

品川が港区で、目黒が品川区とはこれいかに!?



あじさい茶屋
（かけそば：¥240）

- 提供までの時間：約36秒
- 具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
- 麺のコシ ★★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★★★


◀駅が高台にあるため、近くには坂が多い。写真は心臓破りの権之助坂！

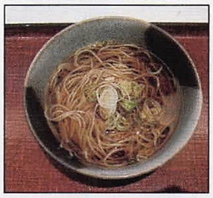
品川区上大崎にある目黒駅の、昼でも暗いホームの中間に店はある。麺もツユもいつもの味で、今回はゴマを多めに入れた。なんせ本日2軒目のあじさい茶屋だ。2人の店員のおばちゃんは働き者で好感が持てた。現在、ホームでは電車との接触事故を防ぐ柵を設置工事中だ。



大崎 おおさき

レポーター：Rusty

駅前の再開発が急速に進行!



あずみ
（かけそば：¥290）

- 提供までの時間：約40秒
- 具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
- 麺のコシ ★★★★ ・ツユの味 ★★★★
- 具材の量 ★★

細めだがコシのある麺と、濃い目のツユが特徴。かけそばだとちょっと濃すぎるが、味はいい。埼京線・湘南新宿ラインのホームを見下ろせる窓際の席で食べるのがオススメ。大崎駅は、東京臨海高速鉄道が乗り入れるのを機に新しくなった駅で、駅周辺は急速にオフィスビルなどの再開発が進んでいる。駅ナカではそば屋のほか、書店、理髪店、マッサージ店なども営業している。

▶レストランやショップの入ったゲートシティ大崎の裏には目黒川が流れる。



五反田 ごたんだ

レポーター：Rusty

ホームからの望む国道1号の上り坂が美しい



道中そば
（かけそば：¥240）

- 提供までの時間：約40秒
- 具材、スパイス：ネギ、ゴマ、七味唐辛子
- 麺のコシ ★★★
- ツユの味 ★★★
- 具材の量 ★★★


◀▼夜、ゆうらく通りを歩くとカタコトで話しかけられる。



道中そばは、1本しかない狭いホームの目黒寄りにあり、高所のため後ろを振り向くと山本○ナが騒動を起こしたホテル街がよく見える。入口が2カ所あり、両側のホームに面しているため、立ち止まると歩く人のジャマになるので要注意。夕方の穏やかな時間だったせいか、店のおばちゃんの動きにややキレがなく、提供までの時間は少々長めだった。味はスタンダード。去り際におばちゃんが言った「あじゃも～」は何かの暗号に違いない。

▶▶▶「○○鉄」を体験！(P.71からの続き)

4号車 時刻表鉄・乗り鉄

鉄神：続いては「時刻表鉄」と「乗り鉄」じゃ。旅行好きなら自然と鉄になっているのではないかな？
アラケン：ボクも昔は旅行したり帰省したりするときに時刻表を買ってたなあ。
まっつ：今じゃiPhoneで路線検索サービスを利用するから、使わなくなっちゃったね。
バイト1号：何を言ってるの。この数字の羅列、紙のニオイ、ほどよい重さがいいんじゃないの。
鉄神：路線の途中駅が一見してわかるのも便利じゃな。旅行前に誌上で、本数が少ない路線の乗り換えをうまく計算できたときの嬉しさもあるぞ。

5号車 そのほかの○○鉄

鉄神：そのほかにも、○○鉄はたくさんあるぞ。車両を分析する「車両鉄」、記念切符や鉄道部品を集める「収集鉄」、駅弁を食べに行く「駅弁鉄」、秘境駅などをめぐる「駅鉄」など。まあなんでもありじゃな。
アラケン：ボクの場合は、鉄道ゲームをプレイするから「ゲーム鉄」なのかな？
まっつ：オレはトンネルに興味があるから「トンネル鉄」ということなのか？
バイト1号：私は最近、鉄道会社に投資しているから、「投資鉄」っていうのかしら？ 株価が上がって株主優待券ももらえるから最高ね！
鉄神、アラケン、まっつ：恐れ入りました。



伊藤桃のヒトコト

渋谷：ハチ公、モヤイ像、そしてホープ君と、たくさん待ち合わせスポットがあります。 **恵比寿**：恵比寿ビールの駅メロがイイ☆ ガーデンプレイスの最上階からは駅が見られて、都心の光のなかに走っていく山手線も見られます♪ **目黒**：坂を下っていくと目黒川が。春は桜がきれいです。 **五反田**：最近駅の改装がなされました。改札を降りたすぐのところにあるパン屋さんが好き。 **大崎**：北口と南口をつなげる駅ナカが充実しています☆ りんかい線の乗り換え駅。

『電車でGO！ 特別編 復活！昭和の山手線』監修

向谷実×伊藤桃

鉄道アイドル

鉄道ファンの2人が山手線について熱いト～～～ク!!



向谷 実 Profile
フュージョンバンド、カシオペアのキーボーディストで、鉄道運転SLG『Train Simulator』の開発元である音楽館の代表取締役。テレビ出演も多く、自らを「鉄道タレント」と称する。

伊藤 桃 Profile
1986年3月11日生まれのA型で、人気急上昇中の鉄道アイドル。鉄道に乗ることが大好きで、季刊誌の「新幹線エクスプローラ」（イカロス出版）では、旅日記コラムを連載中。

DS用ソフト『電車でGO！ 特別編 復活！昭和の山手線』を監修した向谷実さんと、鉄道アイドルとして知られる伊藤桃さんが、山手線について対談。ソフトや山手線の思い出などの話で盛り上がった！

JR東日本の「許諾」ではなく「協力」があったこからこそ実現した作品!

伊藤桃さん（以下、伊藤。敬称略）：向谷さんがこの作品を監修しようと思ったきっかけは、なんだったのですか？

向谷実さん（以下、向谷。敬称略）：実は以前、JR東日本さんから「100周年を記念して何かできないか」と相談を受けました。そこで、こちらから「DSで『電車でGO！』のソフトを発売するアイデアはどうです？」と提案したところから始まったんです。「許諾でなく全面協力」という形なので、昔の資料もかなり提供してもらえました。だからこのゲームを遊べば、山手線命名100周年の歴史を感じられるはずです。

伊藤：たしかに！　ちょっと遊んだだけで「山手線づくし！」という感じを味わえました♪

向谷：そうでしょう。とにかく山手線の命名100周年をできるだけカバーするよう、いろいろな要素をとことん入れました。車両を運転するときは「ATC」（速度を自動的に制限速度以下に制御する機能）が作動するなど、欲をかき過ぎるぐらいの要素を盛り込んであります。携帯機という制約のなかで、音にしても映像にしても限界まで挑んでいます。当然、線路の長さだって実際の長さに合わせているし、非常に満足できる再現度になったという自信がありますね。

伊藤：運転しているとき、線路の周りの風景までちゃんと再現されているのにはビックリしました！

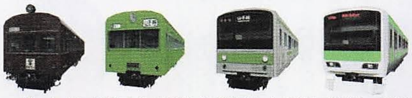
向谷：航空写真などさまざまな資料や文献をもとにポリゴンデータを作って、それが本当に合っているのかをしっかり精査しながら作りましたよ。「昭和モード」に登場する、昭和30年代の背景を再現するのは大変だった（笑）。

『電車でGO! 特別編 復活!昭和の山手線』とは?

1 ノスタルジーあふれて思わず涙する!?

電車の運転をしてみたい！　そんな子供心を捨て切れない大人達の心をつかみ、大ヒットを記録して進化し続けてきた『電車でGO！』シリーズ。その名作が、山手線の命名100周年を記念したメモリアルバージョンとして登場する。本作で運転できる車両は、山手線の開業当時に運行されていた72系から、現在運行中の最新型E231系までバリエーションは非常に豊富。しかも、72系を運転する際には当時の背景に変わるなど、ノスタルジーに浸れる演出が満載だ。昭和の高度成長時代を支えてきた路線の1つである山手線に、このゲームで今一度想いをはせてみるのはいかが？

◆機種：ニンテンドーDS　◆発売日：2010年7月22日
◆価格：¥5,480（税込）
◆ジャンル：SLG（鉄道運転シミュレーション）
◆メーカー：スクウェア・エニックス　◆プレイ人数：1人用



▲ゲーム内に登場する山手線の車両は左から順に72系、103系（低運転台）、205系、E231系。現在の山手線のカラーとして定着しているウグイス色は、103系から採用された。



▲72系の運行画面は通称「昭和モード」。夕焼けがなんともいえない哀愁を漂わせている。



私はまだ生まれていない時代なので、こんな車両や風景があったんだ！　とすごく新鮮に思えます♪

山手線豆知識
山手線をよく利用する人には、「山手線内均一乗車券」と呼ばれる定期券が便利。山手線内（山手線および山手線内の中央線、総武線）のすべての駅をいつでも利用できる。料金は￥13,860で、期間は1カ月のみ。ただ、2駅間の往復だけを利用するなら、その区間の通勤定期を購入したほうがおトクだ（例：品川－池袋間なら1カ月￥7,560）。毎日たくさんの駅で乗り降りする人向けのものといえるだろう。ちなみに、東京メトロ線内を何度でも利用できる定期券は￥16,820（1カ月）。

伊藤：私はレトロなものが大好きなので、こうやってゲームで昔の車両とか風景を見られるのはすっごく新鮮で楽しいですよ。
向谷：「昭和モード」なら、建設中の東京タワーが見えたりするし、恵比寿駅の近くではビール工場が見えるようになっていますよ。
伊藤：ホントだ！　東京駅の近くでも、高層ビルがまったく見えませんね。風情たっぷりの、レトロな雰囲気はホントたまらないですね～。
向谷：このゲームで、そういった風情が失われかけている東京のよさを感じとってほしいですね。
伊藤：ゲームの操作は慣れるまでちょっと難しいけど、覚えたらハマりますね！　タッチペンで操作するのが意外でしたけど、遊びやすかったです。
向谷：うん。電車の操作という点でタッチペンはマッチしていますよね。実は、電車の操作というのは加速と減速を同時に操作できないんです。ワンハンドルなら「奥に倒したらブレーキ、手前に引いたら加速」という仕組みになっています。1本のタッチペンだと両方の入力を同時に行えないので、「加速とブレーキは同時にできない」ということを直感で理解できる。これは、意外な発見でしたね。
伊藤：な～るほど！　そのほかでは、クイズが出題される「山手線検定」もおもしろいですね。初級をノーコンティニューでクリアしましたよ♪
向谷：それはスゴイ！　ゲームをクリアすると称号がもらえるんだけど、伊藤さんには僕から「ミス・山手線」の称号をあげましょう（笑）。

「省電」から「ゲタ電」まで!?　愛称で人々に親しまれた山手線

伊藤：私、山手線でこの茶色い車両が走っていたということは知らなかったんです！
向谷：僕はゲームに収録されている車両にはほぼ乗りましたね。その昔、山手線はサッとゲタを履いてパッと出かける感覚で乗ることができたから「ゲタ電」と呼ばれていたんです。山手線とか銀座線は昔からいっぱい電車が走っていた路線だったので、時刻表を見て次の電車の時間を確認する必要はほとんどなくて、来た電車に乗ればいいっていう感覚でした。僕の母親が若かった頃は「省電（省線電車）」とも呼ばれていましたね。この呼び方は、まだ鉄道省があった頃の名残みたい。当時はもうとっくに鉄道省なんてなかったのに（笑）。
伊藤：その頃から山手線は混んでいたんですか？
向谷：そうです。この72系が走っていた頃は、今よりももっと混んでいました。新宿駅なんかは、扉が物理的に閉まらなくなるぐらい。今は11両編成だけど、あの当時は8両編成だったし。だから、電車の扉の前には現在のような「人を押し込む係」ではなくて「人をはがす係」の駅員がいました（笑）。僕的な山手線のターニングポイントは、やっぱりこのウグイス色の103系かな。カラフルになったし、モーター音も変わっていたし、とにかく衝撃的でした。
伊藤：私にとってなじみがあるのは205系ですね。でも、この72系のような古い電車のほうが個人的にひかれます。実は私、以前はこういう古い電車があることを知らなかったんです。
向谷：それで今は、古い電車を追いかけているんだ。
伊藤：はい、古いほうが好きです。鉄道博物館に行くと、この色の車両ばっかり見てしまいます。昔はクーラーもなかっただろうし、車内は暑くて、さぞ大変だったんでしょうね（笑）。
向谷：昔は扇風機のみだったし、スピーカーの質も悪かった。だから車掌は声がとおりやすいように、あえて声をツブして喋っていましたね。
伊藤：あの独特の喋り方ですよね（笑）。たしかに今の車内放送は、だいぶ聞き取りやすくなりましたね。
向谷：英語の案内まで流れるし、乗り心地もいい！
伊藤：私は山手線で通学していたときに、車内で液晶モニタを初めて発見しまして、このとき「最新鋭の車両になったな」と実感しました。
向谷：運転士にしてみれば運転はラクになったし、乗客にしてみれば乗り心地もよくなった。でも、鉄道マニアの心情としては、あんまり便利ではない車両にも乗りたいなと思いますね。例えば、蒸気機関車はススが出るから、窓を開けたら顔が真っ黒くなってしまうのに、なぜか乗りたくなる（笑）。昔の人はどんな生活をしていたのか体験する、という贅沢もあるじゃないかと思います。1つの例として山手線に72系を走らせる企画があったら、みんな「なんだこの茶色い電車は！」と興味を持つんじゃないかな。僕だったら、初乗り運賃が¥260でも乗りますよ（笑）。

山手線の意外な楽しみ方は「並走」！　お2人が興味津々のその内容

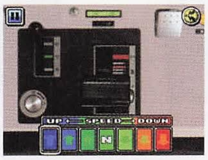
向谷：山手線は、いろいろな列車と並走しているのも、魅力の1つだと思うんですよ。
伊藤：それ、わかります！　昔、通学で利用してた頃は身近すぎてあまり気にとめなかったんですけど、最近意識して駅の外側から路線を観察してみたら、新幹線や京浜東北線が並走しているポイントを発見したんです。なぜだかワクワクしましたね。
向谷：僕は、この並走区間を走っている電車に乗ってるときがとても好きなんです。いつも山手線と京浜東北線のどちらが競争に勝つんだろう、なんてことを考えていますよ（笑）。品川駅から東京駅までの山手線の区間は、山手線のほか京浜東北線や東海道新幹線も見える。まさに「走る鉄道博物館」という感じですね。



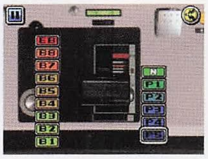
「山手線のプロだね。いつか僕も歩いてみよう」（向谷実）

2 向谷氏も納得の簡単操作

『電車でGO！』シリーズの最新作にあたる本作はDS用なので、操作はすべて下画面のタッチパネルで行う。上画面には運転台からの景色が表示され、下画面にはマスコン（電車のアクセル）やブレーキハンドルが表示される。タッチペンでマスコンなどをグイッと動かす感覚が新鮮で、臨場感もバツグン。さらに、運転台の情報（マスコンやブレーキ）が下画面にまとまっているため、上画面もスッキリしたレイアウトで見やすくなっている。ちなみに、マスコンやブレーキハンドルを直接タッチして動かすほか、色分けされている枠をタッチすることでも細かい運転が可能。少しだけノッチを上げたい（加速）、少しだけ減速したい（ブレーキ）という、ハイスコアを狙った詳細な運転を望む人も安心してほしい。なお、向谷氏オススメの運転方法は、もちろんマスコンを直接タッチするというプレイスタイルだ。



▶ビギナーモードでは、マスコンやブレーキの操作は3段階。

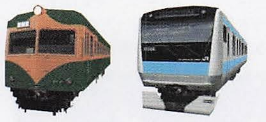


▶プロフェッショナルモードでは、操作できる枠が増えている。



3 シークレット車両もあり!?

山手線を題材にした作品だけに、登場するのは山手線だけ？と思っている人もいるかもしれない。実は本作には山手線で活躍した車両以外にも、すれ違う列車としてほかの路線の列車も収録。運転中にぜひ注目してみよう。



▲80系電車（左）や、京浜東北線のE233系1000番台（右）などが登場する。



山手線豆知識　山手線と片時も離れたくないという人は、山手線グッズを集めてみては？「山手線“駅メロ”目覚まし時計2」（¥7,980）は、駅メロが目覚ましアラームになっている電波時計。「電車銀行」（¥5,198）はお金を入れるとライトが点灯して駅メロも流れる山手線型の貯金箱。「山手線電光掲示板ウォッチ」（メタルベルトは¥25,200、皮ベルトは¥23,100）は、ホームにある電光掲示板をリアルに再現した腕時計。「ミニモータートレイン」（¥200）は、カプセル自販機で買えるミニ車両（全12種類）。



「山手線に沿って歩いて一周したことがあります」（伊藤 桃）

さらに上野駅や先は、常磐線や東北本線が見える。昔は山手貨物線に貨物列車もたくさん走っていましたし、とてもおもしろかったですよ。

伊藤：いいですね〜。私は、この取材の前に山手線をしっかり見ておこうと思って、歩いて山手線の周りを一周してきたんです。新宿から外回りで歩いて、山手線の全部の駅の写真を撮りましたよ。

向谷：スゴイ！　どれぐらい時間がかかりました？

伊藤：休み休み歩いたので、13時間ぐらいです。品川から大崎を抜かして五反田に行っちゃったときは、大崎に戻ることになってしまい、ちょっと大変でした（笑）。山手線っていろいろな顔があるなあ、と感じられたおもしろい旅でしたよ♪

山手線の正式な読み方は“やまのてせん”です！

伊藤：そういえば今の山手線は「山」が付く名前なのに、全然山っぽいイメージがないですね。

向谷：東京って、発展する前はまさに「山の手」だったんです。開発によってこんなにも地域が発展するなんて、まさに100年の歴史を感じます。同じ環状線でも、大阪は「大阪環状線」なのに東京は「山手線」で定着しているというのもおもしろいですね。

伊藤：そういえば、山手線は「やまてせん」って呼ばれていた時期がありましたよね？

向谷：ある時期、呼び方が2つに分かれていたんですよ。僕は昔から「やまのてせん」派だったから、公式でもこちらの呼び方に落ち着いてよかった。このソフトが売れれば、「やまのてせん」という呼び方がもっと定着するかもしれませんね（笑）。

4 初めてでも大丈夫♥

「電車は好きだけど運転（操作）に自信がないから……」と購入を足踏みしている人も心配ご無用！　「訓練モード」で、運転の基礎知識のレクチャーや車両別の運転教習を受けられる。教習内容の難易度は徐々にステップアップしていく形式となっており、マスターするまで何度でも挑戦可能。アドバイスが状況に応じて表示される親切設計にも注目したい。





▲マスコットキャラのアドバイスに従えばOK！



▲訓練を無事に終えると評価が出る。これに合格すれば次のステップへ進む！

5 鉄道ファンなら全問正解!?

山手線の全29駅をすごろく風に移動しながら、山手線のクイズに挑戦できる「山手線検定」。制限時間内に全29問の正解を目指そう。間違えると持ち時間が減り、正解すると持ち時間が増えるルールとなっている。なお、難易度は初級、中級、上級、昭和の4種類。





▲検定問題は初級から開始。間違えても解説が見られるので、雑学の知識も増える！

山手線小ネタ　①円形になっている山手線の起点は、P.67でも掲載している品川駅。ちゃんと0kmポストも設置されている。②外回りは時計回り（品川駅からだと新宿駅方面）、内回りは反時計回り（品川駅からだと東京駅方面）を指す。③昨年9月に「山手線命名100周年」を記念した復刻調ラッピング電車が運行された。これは昭和30年代に運転されていた「ぶどう色2号」のカラーを、E231系500番台にラッピングしたもの。期間限定で同年12月ぐらいまで山手線内を走行していた。

山手線マスターへの道 in 鉄道博物館

山手線への造詣を深めるため、人と鉄道の歴史が集う巨大空間へ！









もっと山手線のことが知りたい！　ということで、かの有名な鉄道博物館に編集部員4名が突撃取材してきました。鉄道に関する日本最大規模の展示会場であるこの場所は、模型からSLの実物までが揃うワンダーランド。鉄道ファンのバイト1号は当然はしゃいじゃってます！

鉄道博物館DATA

- 住所：埼玉県さいたま市大宮区大成町3-47
- アクセス：JR大宮駅からニューシャトルで「鉄道博物館駅」下車
- 開館時間：10時〜18時（入館は17時30分まで）
- 休館日：毎週火曜日および年末年始
- 入館料金：一般¥1,000（税込）、小中高生¥500（税込）、幼児¥200（税込）
- 問い合わせ先：鉄道博物館　048-651-0088
http://www.railway-museum.jp/

館内にはほかにも楽しいスポットがいっぱい!

上で紹介した写真は、鉄道博物館のごく一部でしかありません。ほかにも、ミニ鉄道に乗ったり、歴史を勉強したり、食事をしてくつろいだり……と、いろいろなことができます。編集部員4名は、ハッキリいって途中から取材を忘れてはしゃいでました（主に右の写真のとおり）。また、ここでは紹介しきれませんでしたが、特定の時間に蒸気機関車の汽笛を聴けるイベントも行われるので、これは鉄博に行ったら必ず体験しましょう。余談ですが、JR大宮駅からここを訪れる際は、「ニューシャトル」の利用がオススメ。高所を走る小さな列車が、より気分を盛り上げてくれること間違いなしです。



◀鉄道博物館の入口前には、蒸気機関車の先頭部が！　鈍く光るボディがカッコイイ。





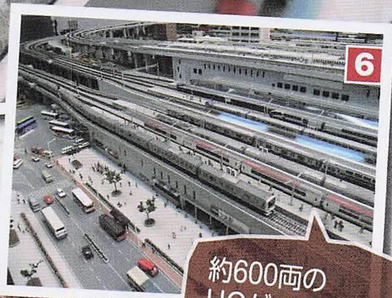
▲▶館内には食事できるエリアがいくつかあり、売店で駅弁を買った場合は「ランチトレイン」と呼ばれる車両に持ち込んで食事ができます。なお、この列車は動きませんのであしからず。

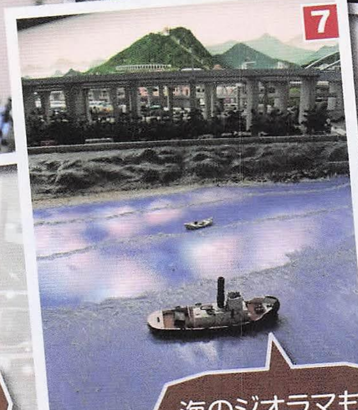
山手線小ネタ

①外回りで最も混雑するのは「上野〜御徒町」で、混雑率は最大205%。内回りでは「新大久保〜新宿」で、混雑率は最大178%（いずれも2007年度）。なお、混雑率は年々減少している。②上野駅止まりの宇都宮、高崎、常磐線の列車を、東京駅まで延長させる工事が現在行われている。2013年完成予定で、これにより上野〜御徒町の混雑緩和などが期待されている。③現在、恵比寿駅と目黒駅に、ホームにおける事故を防止するための可動式ホーム柵を導入中。いずれ残りの27駅にも設置される予定。















1 2 3 「205系山手線シミュレータ」はホンモノを運転しているかのよう!

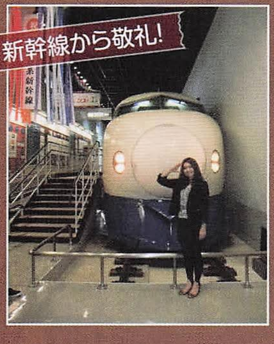
君は山手線を運転したことがあるか!? ここには、運転士となって山手線をはじめとする路線を走れる電車シミュレータがあるんです。シミュレータといっても、実際に使われていた運転室をまるごと転用しているので、座席や各種レバーは本物と遜色ありません。しかも、運転中は運転席がガタゴト揺れる手の込みよう。あげくの果てには、対向の電車とすれ違ったときに、風圧でまた別の揺れが生じるんです。もはやアミューズメント施設にあってもおかしくないレベルの筐体ですが、運転体験は無料（D51は有料）。ちなみに、バイト1号は停車駅の田町を大幅にオーバーランして、浜松町の手前で止まりました。

4 5 6 7 「鉄道模型ジオラマ」をよ〜く見ると山手線が走っているのを発見!

ほうほう山手線の写真はどこから撮ったのかね……おっと模型か。っていうか模型っていう規模じゃねぇ！ 横幅約25m、奥行き約8mの敷地内に、精巧に作り込まれた鉄道模型がひしめくジオラマコーナー。ジオラマの中に多数のHOゲージが走り回っていて、山手線の姿も確認することができました。ここでスタッフさんの説明を聞きながら「神の視点」で模型を眺めていると、人間ってなんでもできるんだなって気になってきますな。まっつは、プラモを一生懸命作っていたピュアな子供時代を思い出した模様。アラケンは取材に遅刻してきたので観覧プログラムに間に合いませんでした。可哀想な子。

8 9 10 「山手線最古の木造車両」は大正時代に造られたんだって!

なにこの電車カワイイ……★彡 鉄道博物館で最も大きなスペースを占めるヒストリーコーナーには、過去に活躍した列車の数々が、そのままの姿で収められています。山手線を走った列車もあるというので見学してみると、これまた（昭和好きの鉄神のツボを突く）レトロな外観。車両の中に入ると、タイムスリップしたような感覚を味わえました。編集部員4人組でまったりしていると、どこからか話し声が……って大正時代の人達が乗ってる!? まあ、展示用のマネキンが車両の奥にいただけなのですが、照明の当たり方の影響もあってちょっとコワい（笑）。バイト1号の笑顔がぎこちないのはそのせいです。



◀もちろん、新幹線の展示もあります。新幹線は、着工や運用にいたるまでのドラマにアツイものが多くて、資料にも見入っちゃいます。





◀▲館内で予約すれば、実際にレールの上を走る「ミニ運転列車」を運転できます。意外と本格的で、ちゃんと操作しないと駅に停車できません（笑）。

プレゼント

鉄道博物館でしか手に入らない「クリアファイル」に、P.73〜75で登場いただいた向谷実さん、伊藤桃さんのサインを入れて1名様にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下の宛先までお送りください。締切は2010年7月28日（当日消印有効）。

〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「山手線プレゼント」係

表



裏



電撃ゲームス編集部ブログで「29杯のかけそば」補完計画

P.67〜72の「29杯のかけそば」コーナーでは、29駅の構内や駅近くにあるそば屋のかけそばや駅周辺などを紹介していますが、まだまだ書き足りないことがたくさんあります。その内容は電撃ゲームス編集部のブログ（http://dengeki.tol-blog.com/）で順次アップしていく予定です。駅の隅々まで観察し、写真を撮り、立ち食いそば屋をはしごした、レポーター達の努力の結晶がここに!?


Sen goku Hime
XBOX 360
戦極姫2
〜葉隠の乙女、風雲に乗ず〜
新しくイベントCGを追加!!
2010年6月24日発売
CERO C 15才以上対象
8,190円（税込）
気の乗らない事ほど、自分を成長させてくれるものです。
龍造寺家より参戦!
器量人
鍋島直茂
常に面で顔を隠しており、謎めいた雰囲気を持つ。当主である龍造寺隆信からの信任は厚いが、諫言するため疎まれることも。
片眼の竜
伊達政宗
島津のお母さん
島津義久
慈悲深き謀将
毛利元就
超絶魔王
織田信長
護国の雷鳴
立花道雪
真紅の騎馬帝
武田信玄
蒼き聖将
上杉謙信
「鍋島直茂」が登場する「龍造寺家」が新規追加!!もちろんシナリオはXbox 360®オリジナル!
「村上義清」「前田利家」「正木時茂」といった新キャラクターが登場!!群雄モードもプレイ可能!!
群雄がひしめく戦国の日本
日本全土を舞台に60を超える勢力が争いあう。広い視野を持ち自国を天下へ導け！
智略を駆使して勝利を掴め
治水開墾や城の普請などの内政や、他国との外交も重要な戦略だ。それぞれに最も適した武将を選び指示を出せ！
手に汗握る合戦
合戦こそが戦国の華!並居る勇将を打ち倒し、天下にその名を轟かせよ!勝利の後には新たな武将が仲間に加わることも。
65人以上の美少女武将が登場
ゲームを盛り上げる美少女武将は65人以上!時には味方として、時には敵としてゲームを盛り上げます!!
武将スキルで合戦を有利に導け!
合戦時や攻城戦時にはそれぞれの武将がもつ特殊能力が発動！条件を整えることで「武将スキル」が発動し、合戦を有利に運ぶことができるのだ。発動条件は様々なものがあるが、ゲーム中で確認できるのでそれを元に戦略を組立てよう！さらに武将を育てていくと「武将スキル」も強化されるぞ！
四季によって変わるイベント!
収穫時期である「秋」や旱魃の可能性のある「夏」など四季によって発生するイベントが変化!資金に関わるため、戦略を組立てる上で重要な要素となるぞ。
各システムをより遊びやすく改良!
「武将の成長」や「内政」など様々な要素の改良に加え、インターフェイスも見直し、より遊びやすくなりました！
SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
本社 〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30渋谷イーストビル 〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
お問い合わせ：TEL092-752-3902 PC http://www.ss-alpha.co.jp/ 携帯 http://www.ss-alpha.co.jp/ma/ssa_k/
検索しよう XBOX360戦極姫2 検索
©2010 SystemSoft Alpha Corporation

DENGEKI GAMES VOL.10

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム

—発売中—

CONTENTS

Militaires Sans Frontieres Secret Manual

すでにクリア済みの人も、まだまだこれからが本番という人も必見の攻略指南！第五章の中盤までに登場する全武器を、データ&使い方の両面から徹底分析する。熟読して武器のエキスパートを目指せ!!

WEAPON CATALOG Vol.01

すべての武器を使いこなせ!

今回は「WEAPON CATALOG Vol.01」と題して、第五章の中盤（「ザドルノフ捜索4」クリア後）までに登場、または設計図が入手可能な全68種類の武器について解説！ 特定の武器しか使っていない人や、どの武器を使うべきか迷っている人は、このカタログを参考に新たな武器を手にとろう。さらに、第五章のミッションのピンポイント攻略もお届けする。

鬼教官	新米兵士
	

教官：前回（Vol.9）に引き続き、今回も私が新兵であるキサマを鍛えてやろう。
新米：サー、イエッサー！
教官：今回のテーマは武器だ。全ての武器を使いこなせるエキスパートに育ててやるから、覚悟しておけ！

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

発売中（4月29日発売）	通常版:¥5,229（税込）、DL版:¥4,700（税込）
PSP ジャンル	ACT（タクティカル・エスピオナージ・オペレーション）
メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション
備考	アドホックモード対応、1～6人プレイ可、（※1）

ACT 協力 育成

リストの見方

ラ：各武器のランク（数字がないランクは存在しない）。**特**：その武器が持つ特殊効果。「眠」は睡眠効果、「気」は気絶効果、「L」はLIFE回復効果、「M」は気力回復効果。**C**：その武器を装備してCQCが可能かどうか。**威**：威力。**行**：行動抑止性能。**連**：連射性能。**集**：集弾性能。**カ**：装備時のカムフラ率の変化。**装**：装弾数。**携行**：野戦服装備時に1回のミッションに持ち込める弾薬数や個数。**重量**：その武器の重さ（単位：kg）。**GMP**：開発に必要な基本GMP。**開発条件**：開発に必要な班レベルやスキル。「実」は実戦部隊、「研」は研究開発班、「糧」は糧食班、「医」は医療班、「諜」は諜報班。

ハンドガン HANDGUN

教官：ハッシュパピー以外の銃を使っている者は少ないだろうが、じつは取り回しやすさと行動抑止力の高さのお陰で潜入任務に向いているのだ。
新米：相手の動きを封じ込めるのでありますね！

Mk.22 Mod.0



Mk.22 Mod.0（ハッシュパピー）
設計図 なし（初期装備）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	眠	○	—	—	C	C	S	D	24	1.1	—	初期装備
2	眠	○	—	—	C	C	S	D	32	1.1	2480	研2
3	眠	○	—	—	C	C	S	D	32	1.1	63740	研42、医27、諜27
4	眠	○	—	—	C	C	S	D	32	1.1	145230	研64、医53、諜53
5	眠	○	—	—	C	C	S	D	32	1.1	251970	研78、医63、諜63

潜入任務には欠かせない、サプレッサー付きの麻酔銃。RANK.2で携行弾数が32発に増える。スライドロック機構のため単発ずつしか発射できないが、それなりの速さで連射可能。サプレッサーは消耗型で、RANK.1は8発、RANK.2は24発、RANK.3は32発、RANK.4は40発、RANK.5は48発で壊れる。気力へのダメージはランクに応じて上昇。体に弾を当てた場合は麻酔が効くまで数十秒ほどかかるが、ヘッドショットや尻への攻撃なら一発で眠らせることが可能。相手がヘルメットを装備している場合は、ヘルメットにヘッドショットを阻まれてしまう。体に数発撃ちこんで眠らせよう。

EZ GUN（LR）



EZ GUN（LIFE回復弾）
設計図 EXTRA OPS:032のカミーノ・デ・ラーバ／坂道（中央東側の木の根元）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	L	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	53390	研46、医18、諜18
3	L	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	76760	研47、医28、諜28
4	L	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	142110	研63、医50、諜50
5	L	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	272810	研83、医83、諜83

EZ GUN（MR）



EZ GUN（気力回復弾）
設計図 EXTRA OPS:067でパスをボディチェック（P.81参照）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	M	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	53390	研46、医18、諜18
3	M	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	76760	研47、医28、諜28
4	M	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	135860	研61、医48、諜48
5	M	○	E	—	C	C	S	E	12	0.7	256140	研79、医79、諜79

サプレッサー内蔵型のため消音効果は永続。それぞれ、攻撃した相手のLIFEと気力を回復し、ランクが上がると回復量が上昇する。CO-OPSで活用しよう。

PM



PM
設計図 EXTRA OPS:052（中央の進入禁止付近）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	○	C	E	C	C	S	D	108	0.7	7430	研15

最軽量のハンドガンで、取り回しやすさが魅力。その反面、威力も行動抑止力も低いので、ヘッドショットで素早く兵士を排除していくような使い方が向いている。

『MGS PW』攻略班 プレイ状況レポート

『MGS PW』の攻略記事に携わるメンバーのプレイ時間や各班のレベルを掲載。今回は3人が、兵器戦などの戦闘で使うコダワリの武器についても報告します。



編集M
[プレイ時間]152時間27分
[LV]実:99、研:99、糧:99、医:99、諜:99

基本的に行動範囲が編集部と自宅のみなので、リクルートが大変です。コダワリの武器はMk.22。「アー！」の絶叫が聞きたいために、夜な夜な兵士の尻を狙い撃っています。



編集O
[プレイ時間]183時間35分
[LV]実:99、研:99、糧:99、医:99、諜:99

実戦部隊の工作員スキル持ちSランク兵を求めて、リクルート三昧の日々……。コダワリの武器はXFIM-92Aです。物陰に隠れて撃つチキンプレイ、サイコー（笑）。



HIRA
[プレイ時間]134時間34分
[LV]実:99、研:99、糧:99、医:99、諜:99

全班レベル99をようやく達成。実戦部隊がラストでした。コダワリの武器はM63A1。マシンガンなのに軽くて取り回しがしやすいのがいいですね。徹甲弾なのもポイント。

電撃杯開催決定!

すでに開催が告知されている全国大会。その一環として、電撃ゲームス、電撃PlayStation、電撃オンライン合同による「電撃杯」の開催が8月1日に決定した。詳細は公式サイトにて確認しよう。
http://www.konami.jp/mgs_pw/jp

  ※1：CO-OPS時は最大4人、対戦時は最大6人。



M1911A1

M1911A1
設計図 「サンディニスタ司令官接触」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	C	A	C	C	S	D	84	1.1	2070	研8
2	—	○	C	A	C	C	S	D	84	1.3	21630	研26、諜10

PMよりも威力と行動抑止力が高い。とくに行動抑止力は銃撃した敵兵を大きくのけぞらせるほどで、連射すれば相手に何も行動をさせることなく倒すことができる。RANK.2になるとさらに威力が上がり、サプレッサーを装着。サプレッサーは消耗型で28発で壊れる。



K.PISTOL

カンプピストル
設計図 OUTER OPS「敵主力部隊の排除01」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
4	—	○	S	S	C	E	S	E	12	1.5	207730	研84
5	—	○	S	S	C	C	A	E	12	2.4	310310	研92

グレネード弾が撃てるハンドガン。弾はほぼ真っすぐ飛ぶが弾速が遅いので、目標との距離が遠い場合は着弾する数秒後を予測した位置に撃つ必要がある。1発撃つごとにリロードが必要となるが、低ランクのミサイルをしのぐ高威力は魅力。RANK.5になるとさらに威力が上がり、ライフルストック装備により命中精度が向上（武器を構えてから照準が詳細になるまでの時間が短縮）する。また、この高威力はOUTER OPSでも健在で、早めに開発すれば頼もしい武器となる。



SUPPLY MK.

支援補給マーカー射出器
設計図 「研究施設（ラボ）へ」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	○	—	—	C	C	S	E	10	0.7	61130	研41、諜24
4	—	○	—	—	C	C	S	E	11	0.7	117110	研55、諜44
5	—	○	—	—	C	C	S	E	12	0.7	239470	研75、諜75



STRIKE MK.

支援砲撃マーカー射出器
設計図 「対クリサリス戦」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	○	—	—	C	C	S	E	3	0.7	106140	研43、諜25
4	—	○	—	—	C	C	S	E	4	0.7	154610	研67、諜53
5	—	○	—	—	C	C	S	E	5	0.7	260310	研80、諜80

マーカーを撃ち込んだ場所に、マザーベースから補給または砲撃要請ができるハンドガン。サプレッサー内蔵型で発射音はしない。ほかの支援マーカーと同様、支援要請後30秒間は再支援要請不可で、同種の別タイプ（投擲型と設置型）を同時に持ち込めない。なお、支援補給マーカーを仕掛けられるのは同時に6個まで。



兵士の頭上に落とせば気絶させられる

◀マーカーを兵士に撃ち込み、補給物資を落とせばついでに気絶！



BANANA

バナナ
設計図 EXTRA OPS:035クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	—	—	—	—	S	—	—	0.2	5260	研17、糧3

コスタリカ産のバナナ。当然ながらこれで攻撃することはできないが、ホールドアップは可能。武器経験値もホールドアップで獲得できる。ただ、特定のEXTRA OPS以外で使う機会はあまりない。

ショットガン SHOTGUN

教官：ショットガンの特徴はなんといっても近距離での攻撃力の高さだ。さらに、扇状に広がる散弾での攻撃により、複数の兵士を吹き飛ばせる。
新米：兵士が多い場面で使うのでありますね！



TWIN BRL.

水平二連ショットガン
設計図 「アマンダ追跡」のバナネル・フルタ・デ・オロ／選別所（西の小部屋）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	A	S	D	—	B	D	40	3.5	3960	研12
2	—	×	A	S	D	—	A	D	40	2.5	28090	研27
3	—	×	A	S	D	—	A	D	40	2.5	93810	研47
4	—	×	S	S	D	—	A	D	40	2.5	162230	研60
5	—	×	S	S	D	—	A	D	40	2.5	343610	研85

名前のとおり装弾数は2発。RANK.2で銃身を切り詰めて取り回しやすくなり、AUTO AIM可能距離が伸びる。また、ランクに応じて威力が上昇し、リロード時間が短縮。また、設計図入手で非殺傷のゴム弾も使用可能になる。



M37

M37
設計図 EXTRA OPS:028（西の塀の奥）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	A	S	D	—	A	D	52	2.3	31400	研29
3	—	×	A	S	D	—	A	D	70	2.5	109730	研52
4	—	×	A	S	D	—	A	D	70	2.5	188960	研67、諜53
5	—	×	A	S	D	—	A	D	70	2.5	358890	研88、諜88



M37（LB）

M37（ロングバレル）
設計図 なし（M37 RANK.3からランクアップ）



M37（SNP）

M37（精密射撃モデル）
設計図 なし（M37（LB） RANK.4からランクアップ）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
4	—	×	A	S	D	—	B	D	48	3.0	196600	研69
5	—	×	S	S	D	—	B	D	48	3.5	389450	研94

ポンプアクション式のショットガン。装弾数は4発だがRANK.3で7発に増える。さらにRANK.4以降はサプレッサーを装備（RANK.4は32発、RANK.5は64発で壊れる）。またRANK.3からは、遠距離でも高威力で攻撃できる別系統のロングバレルタイプに派生する。この系統のRANK.5では、3段階に調節できるスコープを装備。

CHECK 別系統なら同じ武器を持てる

一部例外を除き、M37とM37（ロングバレル）のように、同じ武器でも別系統に派生したものならば同時に持ち込むことが可能。とくに大型兵器戦では、通常のスモークグレネードと色付きのスモークグレネードを同時に持ち込むと便利だ。



CAW

CAW
設計図 OUTER OPS「敵前哨基地の制圧02」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
5	—	×	A	S	C	—	B	D	100	4.3	404720	研97

ショットガンにもかかわらず、フルオートマチックで連射できる超高性能の武器。単発での威力はほかのショットガンよりも低めだが、携行弾数が多く、近距離戦では間違いなく最強の攻撃力を誇る。設計図の入手難度や開発に必要な班レベルは非常に高いが、苦労して開発するだけの価値のある武器だ。

アサルトライフル ASSAULT RIFLE

新米：アサルトライフルには、序盤からお世話になっているであります！
教官：そうだな。使い勝手がよく、オールラウンドで活用できる万能さが魅力だ。



M16A1

M16A1
設計図 なし（初期装備）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	C	E	A	B	B	C	210	3.4	—	初期装備
2	—	×	C	E	A	B	B	C	210	3.4	27040	研28
3	—	×	C	D	A	B	B	C	210	3.6	93960	研50、諜30

初期装備のアサルトライフルで、射撃時の反動が小さく命中精度が高いのが特徴。兵器戦などで移動しながら攻撃する場合も、攻撃を命中させやすい。RANK.3でサプレッサー装備となる（サプレッサーは60発で壊れる）。また、設計図を入手するとショットガンやグレネードランチャー、スモークグレネードといったオプションパーツを装備できるようになる。



M653

M653
設計図 EXTRA OPS:059（南側のコンテナ上）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	×	C	D	A	B	A	C	210	2.5	91070	研49
4	—	×	C	D	A	B	B	C	210	2.7	164840	研65、諜52

M16A1のRANK.2から派生して開発される。設計図を入手してもM16A1のRANK.2を開発していないと、M653を開発できないので注意。ベースとなるM16A1の性能を継承しつつ小型軽量化されているため、非常に取り回しやすい。M16A1と同様に、さらなる設計図の入手で様々なオプションパーツを装備できる。

タイプ別EXTRA OPSガイド

ここからのページ下段部分では、第五章で登場するEXTRA OPSのうち、特徴的な内容のミッションや難易度の高いミッションをタイプ別に攻略。さらに、MAIN OPSである「ザドルノフ捜索」のクリアのコツも解説する。

パスとデート

CO-OPS通信で好感度UP!!

クリアだけならば、パスの正面かつ上半身裸でないユニフォームでダンボールを装備すればOK。しかしSランククリアするには、CO-OPS通信を使ってパスの好感度を上げる必要がある。好感度が上がる主なセリフは右記のとおり。さらにSランククリア後にもう一度挑戦すると、パスが水着姿になるほか、桟橋で海水パンツ（ユニフォーム）が入手できる。このとき、モデルビューアでほかの女性ユニークキャラの水着姿も確認可能。これら以外にもスネークの行動に応じてパスが様々な反応を見せてくれるので、いろいろと試してみよう。

好感度アップのCO-OPS通信例

●好きだ！ ●待たせたな！ ●すごいな ●ありがとう ●幸運を ●やるじゃないか ●さすがだな ●俺がついている ●俺に任せろ ●いいセンスだ ●ピース ●いいぞ ●死ぬな ●ダンボール！ など



▲好感度が上がるとパスの頭上にハートマークが出現。「好きだ！」は1回、ほかのセリフは2回まで好感度が上がる。



▼「眠れ……」の言霊（※2）で眠ったパスをボディチェックするとEZ GUN（気力回復弾）の設計図が入手可能。

※2：英雄度が115,000に到達すると使用可能になる。

RK47



RK47
設計図 EXTRA OPS:013(北の小屋)

RK47(GL)



RK47(グレネードランチャー装備)
設計図 OUTER OPS「歩兵部隊の撃破01」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	C	C	A	E	A	C	210	3.8	7510	研19
2	—	×	C	C	A	E	A	C	210+7	5.4	33060	研32

RK47(SGL)



RK47(スモークグレネード)
設計図 OUTER OPS「歩兵部隊の撃破04」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	C	C	A	E	A	C	210+7	5.4	36060	研34

RK47は反動が大きく、フルオートで撃つと10発程度連射するまで銃口が上に浮いてしまう。指切り（※）をしても命中率が低いため、タップショットで1発ずつ撃つのが最も適した使い方だ。RK47 RANK.1＋設計図で開発できるRK47(グレネードランチャー装備)やRK47(スモークグレネード装備)も、アサルトライフルとしての性能は変化しない。前者はミサイル系の武器と比べて威力が低いものの、リロード速度に優れているのが利点。また、RK47よりも重量は重くなるが、ミサイルと同時に装備したときの総重量と比較すれば、こちらのほうが軽いことも見逃せない。後者は、着弾と同時にスモークが発生するのが特徴。ただし、発砲音が大きいので一時的な足止め用と考えておこう。

※数発ずつ指を放して弾を撃つ行為。一発ずつはタップショットと呼ばれる。

ADM65



ADM65
設計図 OUTER OPS「戦闘ヘリ部隊の撃破02」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
4	—	×	B	C	A	B	B	C	210	3.2	213450	研79
5	—	×	B	C	A	B	B	C	210	3.2	335520	研90

集弾性能は高いものの、反動がやや大きい。フルオートではその性能が生かせないので、指切りを使って2～3発ずつ撃つのがオススメ。アサルトライフルのなかでは威力が高く、重量も軽いので使いやすい。なお、開発には設計図以外にもADM63のRANK.3が開発済が条件だが、今回の攻略範囲では入手不可能。実際に使えるのは、もう少し先のミッションをクリアしてからだ。

FAL



FAL
設計図 EXTRA OPS:054(2階通路の東出口付近)

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	C	E	A	B	B	C	140	4.3	28550	研29
3	—	×	C	D	A	B	B	C	140	3.8	79500	研45
4	—	×	B	D	A	B	B	C	140	4.1	171780	研67、スキル「光学技術」

威力が高い反面、装弾数と携行弾数はほかのアサルトライフルよりも少ない。最大の特徴はAUTO AIM範囲の広さで、移動しながら戦うにはうってつけだ。RANK.3で照準を合わせる速度が速くなり、RANK.4になるとレーザーサイトで照準を合わせやすくなる。RANK.3とRANK.4では重量や威力に差があり、どちらがいいとは一概にいえない。自分に合ったほうを選択しよう。

サブマシンガン SUBMACHINE GUN

教官：威力は低めで、殺傷能力に関してはほかの武器に劣る。しかし、AUTO AIMを活用すれば連射性能の高さで敵を効率的に足止めできるイイ武器だ。
新米：盾を装備できるのもうれしいところです。

M10



M10
設計図 「アマンダ追跡」のエル・セナガル／沼地(北の川辺)

M10(SP)



M10(サプレッサー装備)
設計図 なし(M10 RANK.1からランクアップ)

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	D	A	S	E	A	C	224	3.1	2750	研9
2	—	×	D	A	S	E	A	C	224	3.4	31550	研30、諜12

M10はMAIN OPSの序盤で設計図が手に入り、必要な技術レベルも高くはないので開発しやすいのが特徴。サブマシンガンのなかでは装弾数が多いので、複数の敵と同時に戦うときに役立つ。しかし威力は低いので、戦車や装甲車などの兵器への攻撃には向かない。RANK.2になると、サプレッサーが装着されて隠密性が上がる。ただし、耐久力は60発ぶんとかなり低い。装弾数が32発の弾倉を2セット目に使うときは、ラスト4発で発砲音が鳴ってしまうので注意しよう。

Uz61



Uz61
設計図 「EXTRA OPS:015」(中央付近の東側の壁沿い)

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	D	E	S	E	S	C	140	1.4	41020	研36
3	—	×	D	E	S	E	S	C	140	1.6	83470	研45、諜27
4	—	×	C	E	S	E	S	C	140	1.6	162140	研62、諜49

本作に登場するサブマシンガンのなかでは、最も軽量で照準を合わせるスピードも速いが、装弾数が20発しかないので足止め目的としては物足りない。サプレッサーの耐久力はRANK.2で100発、RANK.3は200発までとなっていて、隠密性に優れている。AUTO AIMの範囲角度がかなり広く、ヘッドショットを狙わなくても素早く相手を排除できるので、潜入ミッションで活躍できる。ただし、複数の敵と同時に戦うには火力不足。

MP5A2



MP5A2
設計図 EXTRA OPS:057(中央付近の小屋の扉前)

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	×	C	C	A	D	A	C	210	2.8	101700	研51
4	—	×	C	C	A	D	A	C	210	3.0	187660	研69、諜55

命中精度と威力が高いうえに反動が小さいので扱いやすい。ただ、連射性能がやや低いので、どちらかといえばアサルトライフルに近い武器ともいえる。盾を装備すれば、近距離～中距離ではバツグンの性能を発揮できる。また、RANK.4になれば100発まで耐えるサプレッサーが装着されるので、隠密行動にも向いている。リロード速度が遅いのが唯一の難点だ。

M1928A1



M1928A1
設計図 「火口内基地潜入」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	D	A	A	E	A	C	210	6.0	17880	研19
2	—	×	C	A	A	E	A	C	210	6.0	23660	研25
3	—	×	C	A	A	E	A	B	350	6.5	116890	研56

威力が高い大口径サブマシンガン。重量が重く、両手持ちなのでサブマシンガンの利点は一切ない。開発するとRANK.2で命中精度が向上、RANK.3では30発だった総弾数が50発に増加。それに伴って、携行弾数も210発から350発に増える。サブマシンガンのなかではリロード速度が最も速く、火力面では申しぶんない。

スナイパーライフル SNIPER RIFLE

教官：遠距離からの狙撃が主目的の銃で、連射性能は低いものの命中精度と威力は極めて高い！
新米：ヘッドショットは成功しやすいですが、近距離への攻撃や移動しながら使うのは難しいです。

M1C



M1C
設計図 「発端／資材搬入施設調査」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	B	A	E	B	B	D	56	4.9	2260	研7
2	—	×	B	A	E	A	B	D	56	4.9	31100	研28

M1C(MR)



M1C(気力回復弾)
設計図 「ザドルノフ捜索4」のカミーノ・デ・ラーバ／坂道(北東の壁沿い)など

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	M	×	—	—	E	A	B	D	20	4.9	114710	研52、医41
4	M	×	—	—	E	A	B	D	20	4.9	153630	研56、医54

連射が可能なスナイパーライフルで、そのほかに目立った特徴はない。RANK.1では主観倍率が2段階に変更可能だが、RANK.2になると3段階に変更できる。M1C(気力回復弾）は、その名のとおり撃った相手の気力を回復する非殺傷兵器。CO-OPSでは遠距離から味方のサポートができるものの、使い勝手はあまりよくない。

M21



M21
設計図 「ザドルノフ捜索4」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	×	B	A	C	B	B	C	100	5.0	134680	研58
4	—	×	B	A	C	A	B	C	100	4.8	209530	研70
5	—	×	B	A	C	A	B	C	100	4.9	396500	研92、諜92

徹甲弾を使用した3段階に倍率を変えられる狙撃銃。威力が高いうえに連射も可能で使いやすい。最大の特徴は、装弾数と携行弾数の多さ。とくに装弾数は20発と多く、リロード回数が大幅に減らせるため、EXTRA OPSの射撃タイムアタックなどで活躍できる。RANK.4ではショートバレルになり、取り回しが向上。RANK.5では、耐久力が22発のサプレッサーが装着される。

ワンショット

ドラム缶とキッドナッパーで誘爆を狙え

スタート地点で武器を構え、下の写真の位置に照準を合わせておく。残り時間が04:45になった瞬間に、照準内のキッドナッパーを撃てばOK。



◀背景の白い植物を目印に照準を合わせよう。

拠点防衛

拠点に近づく前にできるだけ敵兵を排除!

兵士の移動ルートは固定なので、あらかじめルートを確認しておくといい。とくにSランククリアを狙う場合は、兵士の出現地点にモシンナガンで照準を合わせておき、素早く倒そう。ゴム弾が使えるならば、水平二連ショットガンが役立つ。



▶奪われた拠点は、兵士を排除した状態で自分がとどまれば奪還できる。

輸送トラック爆破

ミサイルなどの爆風でドラム缶を巻き込め!

コスチュームをバトルドレスにして、ミサイルを3種類装備すると弾数に余裕ができる。トラックやドラム缶を破壊したときの爆風も利用しよう。なお、トラックの正面が見える位置に移動して撃つのもオススメだ。



◀着弾までの時間を考えて、トラックの前面に撃ち込むように狙おう。



M.NAGANT

モシンナガン
設計図 「対戦車戦:T-72U」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	眠	×	—	A	E	B	B	D	30	4.5	4900	研14、医2
2	眠	×	—	A	E	B	B	D	30	4.5	29370	研27、医10
3	眠	×	—	A	E	B	B	D	30	4.0	121370	研54、医32
4	眠	×	—	A	E	B	B	D	30	4.0	165610	研59、医57
5	眠	×	—	A	E	A	B	D	30	4.2	391180	研91、医93、諜93

潜入ミッションには欠かせない、麻酔効果のあるスナイパーライフル。RANK.1では2段階に、RANK.2からは3段階に倍率を変えられる。RANK.3で軽量化され、RANK.5になるとサプレッサーを装着可能。サプレッサーの耐久力は60発なので、携行弾数をすべて撃ち尽くしても問題はない。また、ランクが上がるほど麻酔効果が高くなり、軽装の兵士なら胴体でも一発で眠らせることが可能になる。着弾位置は、照準中央に見えるフロントサイトの尖った部分よりやや下なので、狙撃するときはターゲットがその部分に隠れるように合わせよう。なお、装弾数は5発だが1発撃つごとにボルトアクションで装てんするので連射はできない。発砲音で警戒されると厄介なので、確実に当てるように心がけること。



SVD

SVD
設計図 EXTRA OPS:035のボスケ・デル・アルバ(中央付近の樹木のそば)



SVD(HC)

SVD(弾倉容量増加)
設計図 なし(SVD RANK.3からランクアップ)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	B	A	C	B	B	D	60	4.4	29370	研27
3	—	×	B	A	C	B	B	D	60	4.4	114710	研52
4	—	×	B	A	C	A	B	C	100	4.6	177590	研62



SVD(NV)

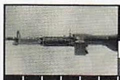
SVD(ナイトビジョン)
設計図 OUTER OPS「戦車部隊の撃破02」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
5	—	×	A	A	C	S	B	C	100	5.0	401830	研93

最初から主観倍率が3段階に変更できるという利点はあるものの、同程度の性能を持つM21よりも装弾数と携行弾数が少ないという点がマイナス。開発でRANK.4のSVD(弾数容量増加)にしてから使うようにしたい。この武器が真価を発揮するのは、RANK.4と設計図で派生するSVD(ナイトビジョン)になってから。ナイトビジョンは夜間のミッションで相手が見やすくなるほかに、煙幕で視界を遮られた状態でも視認できるのが大きな特徴だ。とくにVERSUS-OPSで威力を発揮する。

マシンガン MACHINE GUN

教官：大容量の装弾数と連射性能の高さが最大の特徴。大型兵器相手でもその威力を存分に発揮できる。
新米：バトルスーツの防御力を生かし、足を止めて戦えば本来の性能を発揮できそうですね。



M60

M60
設計図 「ジャングルトレイン追跡」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	C	C	B	C	B	A	300	10.5	5110	研14

特筆すべき性能はなく、オーソドックスな性能のマシンガン。重量が難点で、構えたときに照準を合わせずらい。しかし、一度照準を合わせてしまえば、ブレにくいといった面もある。一点集中で攻撃する場合や、動きの遅い大型兵器を相手にするなら使うのも手だ。



M63A1

M63A1
設計図 OUTER OPS「歩兵部隊の撃破02」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	×	C	C	B	C	B	A	300	5.5	164840	研65
4	—	×	B	C	B	C	B	A	300	5.2	239470	研75
5	—	×	B	C	B	C	B	A	300	5.2	408180	研91

マシンガンのなかでは最も軽量なのが最大の特徴。射撃時の反動も小さく、初心者でも扱いやすい。開発でランクが上がると、より照準を合わせやすくなる。徹甲弾を使用しているために威力は高く、大型兵器相手でも効果的。早い段階で入手できれば心強い武器だが、OUTER-OPSでしか設計図を入手できないので、運が悪いとなかなか開発することができない。



PKM

PKM
設計図 EXTRA OPS:028クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	C	C	B	C	B	A	300	12.9	17030	研27
2	—	×	C	C	B	C	B	S	400	13.1	43270	研34
3	—	×	C	C	B	C	B	S	400	13.1	133590	研56
4	—	×	B	C	B	C	B	S	500	13.6	210310	研68
5	—	×	B	C	B	C	B	S	500	13.4	341520	研79

とても重くて扱いづらいものの、装弾数と携行弾数はトップクラス。RANK.1の装弾数はM60と同じだが、RANK.2と3で装弾数が200発、RANK.4以上になると250発に増加。また、RANK.5になるとやや照準を合わせるスピードが早くなる。しかし1発ごとの威力は低いので、大型兵器を相手にする際には向かない。携行弾数の多さを生かして、拠点防衛ミッションや殲滅ミッションなど、多数の兵士と戦う場面で使うといい。



MG3

MG3
設計図 EXTRA OPS:031で機密書類として入手

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	C	C	S	C	B	B	222	9.8	48690	研37

RANK.2や3では装弾数が少ないものの、RANK.4以上になれば150発に増加する。また、RANK.3からは徹甲弾になるのも見逃せないポイントの1つ。連射性能はトップクラスで、対大型兵器戦では頼りになる存在だ。ただし、火力の高さが災いして反動の大きさもトップクラス。慣れないうちは、照準を思いどおりにコントロールするのは困難といっていい。開発しても反動は改善されないので、使いこなすには練習するしかない。

ミサイル MISSILE

教官：ミサイルは、着弾すると爆発する高威力の殺傷武器だ。ただし、リロードの遅さと、1発撃つたびに装弾しないといけないという欠点を忘れるなよ。
新米：潜入ミッションには向かないですね(笑)。

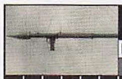


LAW

LAW
設計図 なし(「サンディニスタ司令官接触」クリアで直接入手)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	S	S	D	—	C	E	6	2.5	—	直接入手
2	—	×	S	S	D	—	C	E	6	2.5	53320	研38
3	—	×	S	S	D	—	C	E	6	2.5	135540	研55
4	—	×	S	S	D	—	C	E	6	2.5	232090	研71

使い捨ての軽量ロケットランチャーで、リロードの速さが最大の利点。携行弾数が少ないので決め手にかけるものの、技術レベルがそれほど高くなくても開発が進む。RANK.4になれば、ほかのミサイルと同等かそれ以上の火力になるので、早めに開発を進めておきたい。どのミサイルにもいえることだが、移動するターゲットを狙う場合は弾速の遅さも考慮して撃つこと。



RPG2

RPG2
設計図 EXTRA OPS:030で機密書類として入手

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	×	S	S	D	—	C	E	7	2.8	14500	研12

LAWのRANK.3と同程度の性能だが、携行弾数が1発多い。序盤は役立つものの、中盤以降になるとミサイルを大量に持ち込みたいとき以外に使い道がなくなる。リロード速度がLAWより少し遅い点も難点の1つ。



RPG7

RPG7
設計図 EXTRA OPS:038クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	S	S	D	—	C	E	7	6.3	45080	研34
3	—	×	S	S	D	—	C	E	7	6.3	168090	研64
4	—	×	S	S	D	—	C	E	7	6.3	262470	研78

RPG2＋設計図で派生する、スコープ付きのグレネードランチャー。命中精度はそれほど高くはないが、スコープのおかげで狙いがつけやすい。その反面、視界が狭くなるので動きが早いピューパやクリサリスを相手にするときは注意。スコープ内からターゲットが外れたときは、構えをやめて相手の位置を確認するといい。

CHECK リロード中のローリングに注意

リロード中に特定の行動をすると、リロードが完了しない。とくにローリングや段差の上り下りという行動は、敵の攻撃を避けるために行うことも多いので要注意。これらの行動はリロードを終えたことを確認してから行うようにしたい。

プーヤン・ミッション

バルーンを狙いやすい武器を使え!

バルーンだけを撃ち落とすには、M21などの連射可能なスナイパーライフルがオススメ。また物資が運ばれている場合は、人と違ってドラム缶の爆風に巻き込んでもミスにはならない。



◀EXTRA OPS:63は、スタート地点から1つ左のスペースが狙いやすい。

パパラッチ

まずはターゲットの周囲の敵兵を無力化

ターゲット周辺の兵士を麻酔銃で無力化し、安全を確保してから撮影すること。全身が写っていないと失敗になってしまうので、被写体の真後ろから撮影するように心がけるといい。



◀プリビアスタイプにして、カメラを2番目に装備すると素早く対応可能。

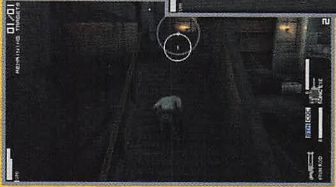
心霊写真

音を頼りに幽霊の位置を割り出そう

幽霊の位置はソニック・アイやサラウンドインジケーター、ソリトンレーダーのいずれかでわかる。これらを装備して位置を割り出し、発見されないように背後から近寄って撮影すること。見つかった場合は、おとなしくリスタートしよう。



▲カベにめり込んだ状態は×。全身が写るように撮影しよう。



◀ソニック・アイで大まかな位置を確認し、行動するように!

FIM-43

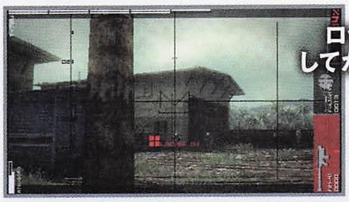


FIM-43

設計図 「対戦闘ヘリ戦:Mi-24A」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
3	—	×	S	S	D	—	C	E	5	8.2	61290	研22

ロックオンしたターゲットを自動追尾する地対空ミサイル。ロックオンは、武器を構えたまま攻撃したい相手を数秒間視界に納めるだけでいい。空中を高速飛行するヘリやクリサリスと戦うときに役立つ。ロックオン状態にすれば発射方向をずらしても攻撃を当てることができるので、障害物などを利用し、安全な場所で使おう。ただし弾数が少なく、威力もほかのミサイルより低いので、耐久力の高い敵と戦う際には向かない。



◀照準内の赤い四角がこの状態になったら発射しよう。

XFIM-92A



XFIM-92A

設計図 OUTER OPS「小規模機甲部隊の撃破02」クリアなど

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
4	—	×	S	S	D	—	D	E	5	15.6	240770	研73
5	—	×	S	S	D	—	D	E	5	15.6	396260	研86

FIM-43からの派生武器で、同じくロックオンしたターゲットを自動追尾する地対空ミサイル。使用方法も特性もFIM-43と同じだが、ロックオンにかかる時間が短くなっており（FIM-43で約4秒、XFIM-92AのRANK.4で約3秒、RANK.5で約2秒）、威力も上昇する。

C.GUSTAV



カールグスタフM2

設計図 「対クリサリス戦」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	—	×	S	S	D	—	C	E	6	15.0	26290	研24
3	—	×	S	S	D	—	C	E	6	15.0	142770	研57
4	—	×	S	S	D	—	C	E	6	15.0	210390	研66
5	—	×	S	S	D	—	C	E	6	15.0	378900	研83

砲弾の速度が速く、命中精度も高い携行型無反動砲。威力もトップクラスで、大型兵器戦の主力武器として活躍できる。ただし、リロード時間が非常に長い（約4秒）、のが難点。なお、ランクアップによる影響は威力の上昇だけで、リロード時間や重量はそのままだ。

投擲（とうてき）武器 THROWING WEAPONS

教官：投げて使用するタイプの武器で、その大半はグレネード系が占める。攻撃ボタンを長押しすれば、投てき距離を伸ばすことも可能だぞ。覚えておけ！
新米：投げる前には軌跡を参考にするであります‼

GRENADE



グレネード

設計図 なし（初期装備）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	A	S	—	—	S	—	15	0.4	—	初期装備
2	—	○	A	S	—	—	S	—	15	0.4	27050	研30
3	—	○	S	S	—	—	S	—	15	0.4	66340	研43
4	—	○	S	S	—	—	S	—	15	0.4	135860	研61
5	—	○	S	S	—	—	S	—	15	0.4	264470	研81

いわゆる手榴弾で、爆発で広範囲にダメージを与える武器。爆発地点に近いほど、与えるダメージは大きくなる。所持できる数が多いので、トラックなどの障害物の破壊にも手軽に利用できるのが魅力。なお、ランクアップさせることで威力が上昇する。

STUN G.



スタングレネード

設計図 「アマンダ追跡」のリオ・デル・ハーデ（ボート小屋2階）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	気	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	2660	研10
2	気	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	21630	研26
3	気	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	58530	研40
4	気	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	142110	研63
5	気	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	306140	研91

LIFEではなく、気力にダメージを与えるグレネード。大型兵器の護衛など、集団で行動する兵士をまとめて気絶させるのに役立つ。ランクアップすることで、気力に与えるダメージが上昇する。なお、爆発時の閃光は直視すると、数秒間視界を奪われてしまう。投てき後はダンボールをかぶるか、後ろを向いて対処しよう。

CHAFF G.



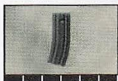
チャフグレネード

設計図 「対ピューパ戦」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	—	—	—	—	S	—	3	0.5	20260	研17、諜3
2	—	○	—	—	—	—	S	—	3	0.5	55690	研29、諜13
3	—	○	—	—	—	—	S	—	3	0.5	132800	研57、諜34
4	—	○	—	—	—	—	S	—	3	0.5	235230	研80、諜64
5	—	○	—	—	—	—	S	—	3	0.5	364470	研93、諜93

アルミ箔など、電波を反射する物質を散布して電子妨害を行うグレネード。使えばAI兵器やキッドナッパーの動きを一定時間止められる。ただし、効果時間が短く（RANK.1で約5秒、RANK.5でも約10秒）、所持数が3つと少ないのが難点。チャフの展開中は、こちらのミサイルのロックオンやレーダーも阻害される点に注意。

EMPTY MAG.



空弾倉

設計図 なし（初期装備）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	—	—	—	—	S	—	99	0.2	—	武器のリロードで入手

弾の入っていない弾倉。攻撃には使えないが、投てきすることで兵士の気を引くことができる。使用する際は兵士の背後をとりやすい位置に投げるといい。携行数が99と非常に多いので、惜しみなく使っていこう。兵士の監視が厳しい、後半のミッションでも役立ってくれる。

SMOKE G.



スモークグレネード

設計図 「発端／資材搬入施設調査」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	1770	研7
2	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	14870	研21
3	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	55920	研39
4	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	126480	研58
5	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	247810	研77

SMK G. (R)



スモークグレネード（赤）

設計図 「ザドルノフ捜索」のエル・セナガル／沼地（南側中央の木陰）

SMK G. (B)



スモークグレネード（青）

設計図 なし（SMK G.(R) RANK.1からランクアップ）

SMK G. (G)



スモークグレネード（緑）

設計図 なし（SMK G.(B) RANK.2からランクアップ）

SMK G. (Y)



スモークグレネード（黄）

設計図 なし（SMK G.(G) RANK.3からランクアップ）

SMK G. (BK)



スモークグレネード（黒）

設計図 なし（SMK G.(Y) RANK.4からランクアップ）

ラ	特	C	威	行	連	集	カ	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	23410	研40
2	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	66520	研53
3	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	110610	研60
4	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	157730	研68
5	—	○	—	—	—	—	S	—	15	0.5	314470	研93

煙幕を発生させ、敵の視界をさえぎるグレネード。爆発地点付近の兵士の行動を約10秒ほど封じる効果もある。ランクアップすると、煙幕発生時間が延びる（RANK.1で約15秒、以後1ランク上がるごとに約5秒ずつ延長）。ただし、敵を行動不能にする時間はランクで変化することはない。なお、この武器には色つきの煙を発生させるものがあり、ランクで煙幕発生時間が変化する（※）。

CHECK 暗視ゴーグルとの併用が有効

スモークグレネードを使えば、煙幕で相手の視界をさえぎることはできるが、同時にこちらの視界も悪くなるのが難点。だが、暗視ゴーグルを使えば、煙幕の中でも相手の位置や動きを見極めることができる。相手から発見されずに、一方的に攻撃したいときなどに活用しよう。

▶熱源を感知する暗視ゴーグルを装着すれば、兵士や大型兵器がはっきり見える。



※R→B→G→Y→BKの順に煙幕発生時間が長くなる。

クレイモア回収

ソリトンレーダーで向きも丸わかり!

クレイモア地雷の回収は、ソリトンレーダーがあれば楽勝。画面右上のミニマップを見て、クレイモアの背面から近づき、回収してしまおう。



◀背面から近づきアクションボタンを押せばOK。

Pick UP! 脱走したザドルノフを見つけ出せ!

マザーベースから脱走したザドルノフを発見し、回収する第五章のメインミッション。ザドルノフがいる場所はランダムで変化するので、下の表を参考に彼を探そう。

わかりにくい場所に隠れていても、ソリトンレーダーなどを使えば発見できるはずだ。ただし「ザドルノフ捜索4」では、複数ある青い扉の家の中を調べる必要がある。

ザドルノフが潜んでいる場所

ミッション	ザドルノフが潜んでいる可能性がある場所
ザドルノフ捜索	リオ・デル・ハーデ（ボート小屋の2階または南側の小屋内）
	バナネル・フルタ・デ・オロ／選別所（西または北の小屋内）
ザドルノフ捜索2	ボスケ・デル・アルバ（北西または中央付近の倒木のそば）
	プエルト・デル・アルバ（東の建物の2階）
ザドルノフ捜索3	カタラタ・デ・ラ・ムエルテ（中央付近の木）
	セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖下（東側中央付近の壁の出っ張り）
	セルバ・デ・ラ・ムエルテ／崖の上
	リュイナス・デ・ショチケツァル（中央やや西側の壁）
ザドルノフ捜索4	アルデア・ロス・デスピェルトス（青い扉の家の中）



▲ソリトンレーダーを使用すれば、楽に発見できる。



◀4回目の探索では、青い扉の家のどこかにいる。

SUPPLY MK.

支援補給マーカー(投てき型)

設計図 「対ピューパ戦」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	―	○	―	―	―	―	S	―	10	0.5	16220	研22、諜8

STRIKE MK.

支援砲撃マーカー(投てき型)

設計図 「研究施設(ラボ)へ」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
2	―	○	―	―	―	―	S	―	3	0.5	45690	研29、諜11

投げた場所に対し、支援補給マーカーは弾薬や回復アイテムの配達、支援砲撃マーカーは支援砲撃を要請する。設置型と投てき型の2種類あるが、オススメは投てき型。自分から離れた地点に要請できるうえに、移動しながら使えるのがメリットだ。

設置武器 PLACEABLE WEAPONS

新米：これは地面に設置して使う武器ですね。
教官：うむ。C4などの爆弾や、兵士の気を引く雑誌など多彩なタイプがあるぞ。ただ、設置の際は少々時間がかかるので、敵に見つからないようにな。

C4

C4爆弾

設計図 「チコ救出」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.3	2920	研12
2	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.3	21640	研28
3	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.3	77490	研51
4	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.3	115210	研59
5	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.3	238790	研82

障害物の破壊などに使用するプラスチック爆弾。地面やコンテナに設置したあと、攻撃ボタンを押すことで爆発する。一度に6つまで設置でき、起爆は任意のタイミングで行えるので、敵への攻撃にも利用可能。ただし、ダメージは仕掛けた当人にも及ぶので、起爆の際は距離をとるように。また、ランクアップすると威力のみ上昇。

CLAYMORE

クレイモア地雷

設計図 EXTRA OPS:018(ボート小屋2階)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.5	3150	研13
2	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.5	13220	研21
3	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.5	56650	研42
4	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.5	106870	研56
5	―	○	S	S	―	―	S	―	15	1.5	201750	研72

対人用地雷で、一度に6つまで設置できる。設置したあと、正面（白い凸面）の一定範囲に人が侵入すると起爆。兵士の巡回ルートなどに設置するのがオススメ。また、後方から近づき、しゃがんだ状態でアクションボタンを押せば回収が可能。排除するだけなら遠方から撃って爆発させてもいい。ランクアップすると威力が上昇する。

MAGAZINE

雑誌

設計図 EXTRA OPS:051のセルバ・デ・ラ・レチェ／ジャングル(段差上)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	○	―	―	―	―	S	―	15	0.2	3150	研13
2	―	○	―	―	―	―	S	―	15	0.2	15620	研23
3	―	○	―	―	―	―	S	―	15	0.2	54340	研41
4	―	○	―	―	―	―	S	―	15	0.2	115210	研59
5	―	○	―	―	―	―	S	―	15	0.2	220270	研77

FAMITSU

週刊ファミ通

設計図 EXTRA OPS:010クリア

DPS

電撃PlayStation

設計図 EXTRA OPS:011クリア

DNGK GAMES

電撃ゲームス

設計図 EXTRA OPS:018クリア

W.MAGAZINE

週刊少年マガジン

設計図 EXTRA OPS:013クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	非	○	―	―	―	―	S	―	15	0.2	6680	研20

設置付近に兵士が近寄ると読みふけり、無防備になる。一度に4つまで設置可能。多彩な種類があるが、効果はすべて同じ。ただし、雑誌のみランクが5段階あり（ほかはすべてRANK.1）、RANK.1で約30秒、RANK.2で約40秒、RANK.3で約50秒、RANK.4で約60秒、RANK.5で約70秒間兵士を足止めできる。

AT MINE

対戦車地雷

設計図 EXTRA OPS:029クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	×	S	S	―	―	S	―	4	14.0	3670	研15
2	―	×	S	S	―	―	S	―	4	14.0	25240	研31
3	―	×	S	S	―	―	S	―	4	14.0	79800	研52
4	―	×	S	S	―	―	S	―	4	14.0	154100	研73
5	―	×	S	S	―	―	S	―	4	14.0	268420	研90

兵士が踏んでも起爆しないが、戦車や装甲車に踏ませると大ダメージ＆行動不能にできる。ちなみに、ホバータイプのピューパには、キャタピラ部分のみに当てることが可能。ランクアップさせると威力のみ上昇する。

AERIAL M.

空中機雷

設計図 EXTRA OPS:014のロス・カントス／尾根(北西の小屋の中)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	×	S	S	―	―	S	―	3	14.0	10020	研25
2	―	×	S	S	―	―	S	―	3	14.0	32460	研37
3	―	×	S	S	―	―	S	―	3	14.0	58970	研43
4	―	×	S	S	―	―	S	―	3	14.0	134650	研66
5	―	×	S	S	―	―	S	―	3	14.0	257310	研87

空中に浮かんで、接触した飛行兵器にダメージを与える＆行動不能にできる武器。難点は所持数の少なさ。ランクアップすることで威力が上がる。

DECOY

デコイ

設計図 EXTRA OPS:053(トラックの北)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	×	―	―	―	―	S	―	15	4.0	8680	研23
2	―	×	―	―	―	―	S	―	15	4.0	34130	研38
3	―	×	―	―	―	―	S	―	15	4.0	65910	研46
4	―	×	―	―	―	―	S	―	15	4.0	120760	研61
5	―	×	―	―	―	―	S	―	15	4.0	209160	研74

設置後に攻撃ボタンを押すことで、MSF兵の板人形を設置場所に出現させる。一度に6つまで設置可能。主に兵士の目を引きつけるオトリとして利用できる。さらに、ランクアップさせれば耐久力が上昇。少しの間なら、敵の弾丸から身を守る遮へい物としても利用することができる。



◀ピースウォーカー戦では、ドリルミサイルの誘導にも活用できる。

SUPPLY MK.

支援補給マーカー(設置型)

設計図 「チコ救出」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	×	―	―	―	―	S	―	10	4.0	―	自動的に完成

STRIKE MK.

支援砲撃マーカー(設置型)

設計図 「チコ救出」クリア

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	―	×	―	―	―	―	S	―	3	4.0	37380	研24、諜4

地面に設置することで、マザーベースへ補給物資の配達や支援砲撃の要請ができる。最大6つまで設置することが可能。狙った場所へ確実に配達や砲撃要請できるが、設置時に移動不能なのが難点。

近接武器 ROD

新米：近接武器はランクアップできないんですよね。
教官：ただし、使い込んでUSE LEVELを上げることは可能だ。武器を外すと自動的にこの武器を装備するので、使い込んでおいて損はないぞ。

STUN ROD

スタンロッド

設計図 なし(初期装備)

ラ	特	C	威	行	連	集	力	装	携行	重量	GMP	開発条件
1	気	○	―	―	―	―	S	―	―	0.3	―	初期装備

高電圧の電撃で相手の気力にダメージを与える非殺傷武器。攻撃ボタンを押し続けている間、電撃で相手の気力にダメージを与え続けられる。ただし、バッテリーが切れると使用不能。なお、USE LEVELを3まで上げれば、1回の攻撃で2250もの気力ダメージが与えられる。



放課後特別講義

UMAのアレコレ

教官：よし、今回はUMA（謎の未確認生物）について、いろいろ解説していくぞ！　予習はしてきたか？
新米：はい！　自分はチコ兵士が語っていた「エルバッキー」について詳しく調べてきました。
教官：……あ、あれは姿こそネコだが、宇宙人なハズなのでUMAじゃないんだが。まぁいい、説明してみろ。
新米：はい！　エルバッキーの正式名称は「アルターゴゾ・エルバッキー・ムニューダー」といい、1981年の7月22日に日本の神奈川県横浜市でドライブ中の女性が目撃した未確認動物です。主な特徴は「光る目」「赤茶色の毛」「ビーバーのような大きな尻尾」であります。この目撃した女性は後日、ビーガ・パゴイラとナガンダ・ムーと名乗る宇宙人から、エルバッキーは地球の核兵器や毒ガスを調査するためにアンドロメダ星雲から来た生物だと教えられたそうであります。
教官：宇宙人から宇宙生物のことを教わるとは、スゴイ女性がいたものだ。それにしても見た目がネコなのに、ずいぶんと重要な使命があるものだ……。
新米：教官、1つ聞きたいことがあります！　チコ兵士が語っていたモノスの凶暴性について教えてください。
教官：たしかにチコ兵士はその件について詳しく語っていなかったな。よし、モノスについて詳しく教えよう。「モノス」というのはスペイン語で猿を表す。そのままだな。ちなみに海外では発見者のフランソワ・ド・ロワにちなんで「ド・ロワの類人猿（ド・ロワズ・エイプ）」とも呼ばれている。 この猿人は1920年にド・ロワがベネズエラを石油調査中にジャングルで遭遇したUMAだ。このときオスとメスの2匹がいて、威嚇するようにけたたましく鳴き叫びつつ投石してきたそうだ。その凶暴さに恐怖したド・ロワはライフルを発砲。銃弾は1匹に命中し、捕獲されて写真に納められたそうだ。
新米：南米にはチコ兵士の語っていたこんなUMA以外にもまだまだ謎の生物がたくさんいそうですね。
教官：うむ。UMAじゃないが、近年も南米の密林で全身を赤や黒に塗った少数部族が発見されたしな。ちなみに、南米にはもう1種(？)、超有名なUMAがいるんだが……。
新米：……あ！　チコ兵士が「は虫類が立ち上がったような姿で～」と語っていたチュパカブラのことですか‼
教官：そうだ。身長は約1～1.8メートル。赤い大きな目を持ち、牙が生えた吸血UMAだ。南米は米国の裏庭といえる場所にあるので、米軍の「実験生物兵器」という説もある。あと、「宇宙人」説もあるぞ。なんせ、目撃されたのはUFOの目撃例も多い場所だからな。おおっと、またもやスペースがない。またいつかこんな講義を開きたいものだ。ではまた（未完）。

巨神界絶景ガイド

全マップコンプリートを目指す観光案内

コロニー9～巨神脚までのマップデータと、それぞれの注目スポットをピックアップして解説！

マップの見方

ランドマーク・秘境
発見するとEXP、AP、SPを取得。発見後はエリアマップから自由に移動可能（生地中はⒶ～で表記）。

結晶採取ポイント
調べると属性ごとのエーテル結晶を入手できる。一度調べた結晶採取ポイントは、一定時間が経つと復活する。

キズナマーク
特定のキャラ同士による会話イベントが見られる。お互いのキズナ値が一定以上に達していることが発生の条件。

ロケーション
特定のエリア全体（エリア名）を指し、発見するとEXP、AP、SPを取得。エリアマップからの移動はできない。

ユニークモンスター
通常よりも強力なモンスター。出現条件はさまざまで、倒すとレアなアイテムが入った宝箱を落とす（❶～で表記）。

活気にあふれたホムス達の街



コロニー9

シュルク達がはじめて探索可能になるエリアマップ。エリア中央の街中には人があふれており、NPCから多くのクエストを受けることができる。コロニー9の名物ともいえる3基の対空砲は、ぜひ、一度拝見しておきたい代物だ。

ユニークモンスター一覧

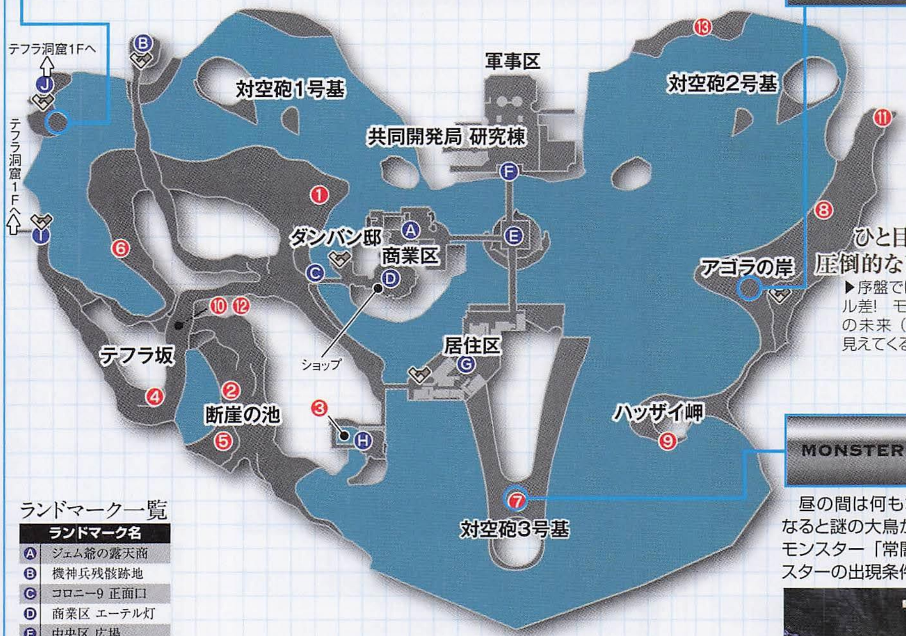
	モンスター名	LV	主な戦利品	備考
❶	新緑のブルックル	5	ミリオンバンカー、圧砕クラッシュなど	移動しない
❷	借宿のドロテーア	6	リベルタスグリフ、ライトバンカー、コートレギンスなど	5am～6pmに出現
❸	湖面のマグダレーナ	6	ラグホーンハンマー、コートレギンスなど	7pm～4amに出現
❹	横道のラングロット	6	ミリオンバンカー、伝令シューズなど	移動しない
❺	早業のラムシャイド	10	ラグホーンハンマー、伝令シューズなど	移動しない
❻	魅惑のグリューネ	13	フラミーの夢精卵、ビスティキャップ、クラフトガードなど	5amに出現
❼	常闇のムラクモ	18	小夜の鎌、トキロスの求婚羽根、黒鋼の太刀など	7pm～4amに出現
❽	温厚なビッグマム	37	アルマのママミルク、クライムギア、撃鉄など	ベビーアルマ2体と一緒に歩き回る
❾	鉄壁のレッドロブ	38	???	7pm～4amに出現
❿	姑息なフレンゲル	39	???	移動しない
⓫	柔軟なロドリゲス	40	???	移動しない
⓬	薄影のマトリクス	44	???	7pm～4amに出現
⓭	暴飲のブラッケン	73	???	移動しない

LANDMARK コロニー9を一望できる絶景ポイント！

テフラ洞窟を抜けた先にある、イチ押しの絶景スポット。眼下に広がる美しい風景は、マップ探索の醍醐味を早くも感じさせてくれる。ちなみに、ここからダイブすればプレイアワードの「アクロバティック」もゲット可能。



絶景とは、まさにこのこと！
◀コロニー 9の全景がとてもよくわかる。ガケの下は水面が広がっているので、勇気を出して飛び込んでみよう！



ランドマーク一覧

	ランドマーク名
Ⓐ	ジェム爺の露天商
Ⓑ	機神兵残骸跡地
Ⓒ	コロニー9 正面口
Ⓓ	商業区 エーテル灯
Ⓔ	中央区 広場
Ⓕ	軍事区 正門
Ⓖ	居住区 憩いの広場
Ⓗ	見晴らしの丘公園
Ⓘ	テフラ洞窟 入口
Ⓙ	シリンダー格納庫

MONSTER 超危険!? 極悪モンスター！

弱めのモンスターが多いコロニー9だが、東側には凶悪なモンスターがウヨウヨ！ ボーッと泳いでいたら突然目の前がまっくらになった、という経験をした人もいるのでは？ 探索の際は、レベルの高い敵に見つからないように注意しよう。



ひと目でわかる圧倒的なレベル差！
▶序盤では驚愕のレベル差！ モナドから全滅の未来（ビジョン）が見えてくるぅうう！

MONSTER 夜になると出現する大鳥の正体は!?

昼の間は何もない対空砲3号機だが、夜になると謎の大鳥が出現！ その正体はユニークモンスター「常闇のムラクモ」。ユニークモンスターの出現条件は生態ごとに異なるようだ。



◀暗闇にたたずむ、その姿は、どこか危険な雰囲気を感じる。

※データは編集部調べ。表内に記載した時間は、ゲーム内の「時間設定」で合わせた時間に準拠（4amの場合は、am4:00～am4:59まで出現していることを表す）。



未来を変えるための冒険、始動！

本作の魅力はなんといっても広大なフィールドをいつでも歩きまわれる自由度の高さだ。今回は、そんな『ゼノブレイド』の世界をマップガイドを中心に徹底解説！ パーティやNPCに関するキャラ情報や、総監督である高橋哲哉氏のスペシャルインタビューも掲載しているので、見逃さずチェック！

ゼノブレイド

発売中(6月10日発売)	￥6,800（税込）	
Wii ジャンル	RPG	SF
メーカー	発売元：任天堂／開発元：モノリスソフト	冒険
備考	プレイ人数：1人用	育成



『ゼノブレイド』の世界にダイブ！
期待の大作RPGがついに発売！ 本作をまだ未プレイの人は、勇気を出して『ゼノブレイド』の世界へ飛び込んで見ることをオススメする！



地底に広がるエーテルの湖
テフラ洞窟

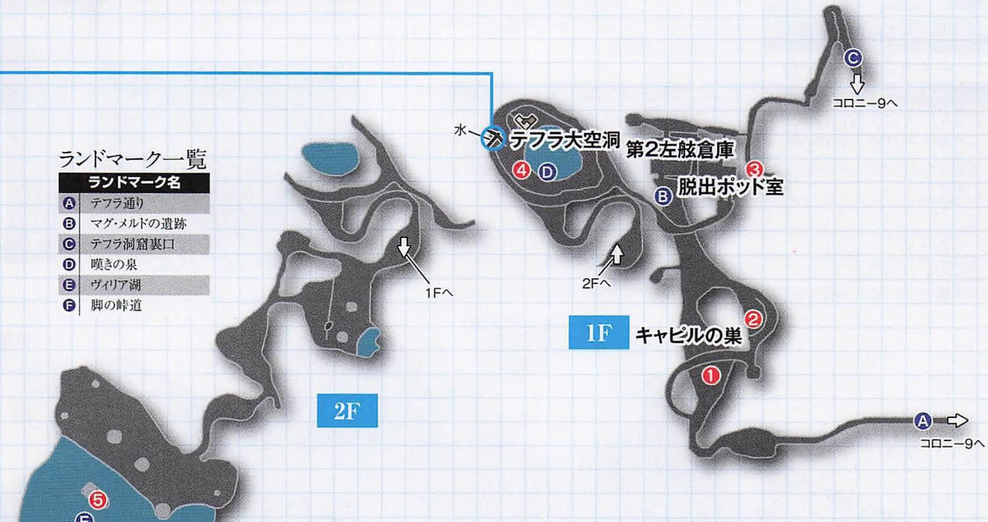
巨神上層部へと続く唯一の通り道。道中には幻想的な雰囲気に満ちたエーテル湖があり、見るものの心を安らげてくれる。クモの繭は音に反応して孵化するので、戦闘を避けたいときは走らずに歩いて通り抜けよう。

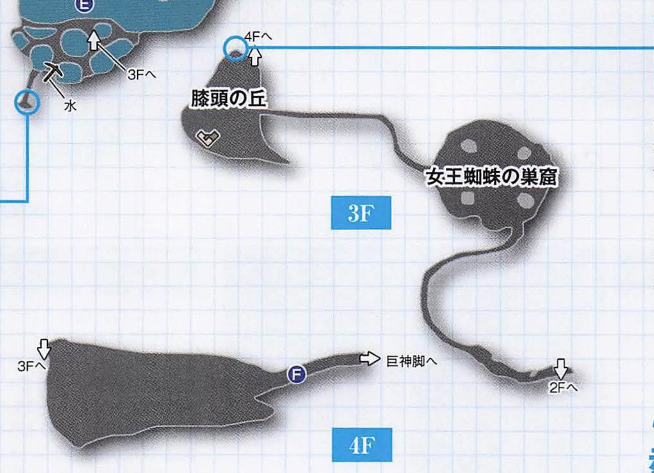
ユニークモンスター一覧

	モンスター名	LV	主な戦利品	備考
1	穴蔵のバグワム	10	フレイムギア、ゴルドグリーヴなど	キャビルの巣に近づくと出現
2	採掘のパトリチェフ	8	ミリオンバンカー、ライトグローブ、伝令シューズなど	移動しない
3	壁際のグエンリー	9	ミリオンバンカー、クラフトガードなど	移動しない
4	堅牢なコーネフ	10	ブレイブガーダー、フロントアーマーなど	7pm～4amまで出現
5	暴食のオイゲン	11	フロントアーマー、ラグボーンハンマーなど	移動しない

ランドマーク一覧

	ランドマーク名
A	テフラ通り
B	マグ・メルドの遺跡
C	テフラ洞窟裏口
D	嘆きの泉
E	ヴィリア湖
F	脚の峠道





OTHER POINT　初めての結晶採取!

テフラ洞窟をしばらく進んでいくと、何やら光り輝く鉱石を発見! 調べるとエーテル結晶を採取できた。エーテル結晶を入手できる量は、この鉱石の大きさで変化するようだ。

掘って掘って掘りまくれ!



▶結晶採掘ポイントは今後もドンドン登場する。

CHECK　入手したエーテル結晶はジェムに加工しよう!

ジェムは武具にセットするだけで、パラメータを強化できる便利なアイテム。入手したエーテル結晶は、コロニー9の「ジェム爺の露店商」でジェムに加工しよう。エーテル結晶は採掘ポイントだけでなく、モンスターからも入手可能だ。

???　洞窟の奥深くに開かずの扉を発見!

「ヴィリア湖」の奥深くに眠る開かずの扉。見たところ何かの倉庫のようだが、鍵がかかっていて残念ながら開けることはできない。奥には何が眠っているのだろうか……?



財宝が眠っている予感!?

◀初めて来たときには開けれらない。どこかで扉の鍵を手に入れたら、再び戻ってこよう。

LOCATION　絶景ポイントその2 機神界の見える丘!

コロニー 9に続く、本作の絶景ポイント2。巨神の膝頭にあたるこの丘からは、機神兵達の本拠地である機神界を確認できる。まるで、今にも動き出してきそうな威圧感だ。

▶一日中いつでも迫力満点! 本当に死んでいるのだろうか……。





らんらんと光る赤い眼が怖い!

『ゼノブレイド』発売記念 SPECIAL INTERVIEW



総監督を務めた高橋氏が、本作に込めた想いをすべて語るインタビュー!

モノリスソフト
高橋 哲哉氏

『ゼノブレイド』総監督。モノリスソフトの取締役で、代表作は『ゼノサーガ』シリーズ（原案・監修）や、『ソーマブリンガー』（プロデューサー）など。

お客さんに楽しんでもらえる、その先を目指して

――まずプレイしてみて、久々に骨太でRPGらしいRPGだという印象だったのですが、これは高橋さんのなかで原点回帰の意味合いもあったのでしょうか?

高橋哲哉氏（以下、敬称略）：原点回帰という言葉はちょっと大げさかもしれません。最初の理由はもっとシンプルで、僕に限らずモノリスソフトのスタッフはみんなRPGが好きなわけですよ。それで、自分が楽しかったRPGってなんだろう、お客さんの立場になったとき、欲しいものってなんだろうと考えて、そうして出てきたものを作っていきたいなと。それが、ある意味では原点回帰といえるかもしれません。

――これまで作ってきたRPGとの違いはありますか?

高橋：これまでと違うのは、今まではまず自分の表現したいものが先にあって「見てください!」という感じだったんです。今回は、その先に誰がいるんだろうという部分まで考えたうえで、お客さんに楽しんでもらえるものを目指していきました。

――現在、アクションタイプやSLGタイプなど、いろいろなRPGの形があるなかで、今回この形を選んだ理由は?

高橋：まず自分達がモノ作りをしてきたうえでの得意分野であったり、これまで積み重ねてきたノウハウや資産は生かしたいとは思ってました。加えて、これまでやってこなかったことと、これからやりたいことなどを、うまく融合させて形にしたという感じですね。

――新たな試みというのはどういった点でしょう?

高橋：今回、コンシューマのゲームとしてはかなりマップが広いのですが、いわゆるオープンワールド的なマップ構造というものは、今までできなかったことなので、まずこの部分は確実にやっておこうと思っていました。

――自由度も相当高い作りになっていますが、この点は最初から意識されていましたか?

高橋：メインストーリーを早く進めたい方はもちろん進めていただいてかまわないし、それよりもこの世界を堪能したい方には、好きなだけ堪能してほしいという想いがありました。それでかなり広めのマップにして、クエストも多めに詰め込んであります。僕に限らず、うちのスタッフは海外のゲームも大好きなので、そういうものを遊んだときに、よかった部分や物足りなかった部分を考えたうえで、1つ1つ必要なものを取り入れていった感じですね。

いつでもどこでもジェムクラフト!?

ジェムクラフトは通常、コロニー9にある「ジェム爺の露店商」でしか利用できない。しかし、クエスト「ジェム爺の発明」を達成して、携帯型エーテル高炉を入手すれば、いつでも好きなときにジェムクラフトができるようになる。クエスト達成に必要なアイテム「超小型リアクター」は、コロニー6の復興レベルをすべて1以上にすれば入手可能。マップを探索して、必要な素材アイテムを片っ端から集めていこう。

立体構造が美しい大草原！



巨神脚

その名のとおり巨神の脚にあたるエリアマップ。広がる草原にはさまざまなロケーションが点在し、冒険者の好奇心を刺激する。夜になると生態系が変わり、凶悪なモンスターがウヨウヨと徘徊しているので注意して探索しよう。

ユニークモンスター一覧

	モンスター名	LV	主な戦利品	備考
1	狙撃のパラミシア	15	ファランクス、祝福の胸当てなど	移動しない
2	調教のハーメルン	15	ハンターギア、ジャガーランサー、ゴルドアームなど	移動しない
3	風来のアルフィード	16	闘う者の冠、ゴルドヘルムなど	移動しない
4	暴走のアンダンテ	16	ゴルドアーム、ゴルドクィスなど	「ビリエラ丘陵」付近を徘徊
5	純白のエドワルド	18	ゴルドアーム、ゴルドヘルムなど	雷雨限定。「ラグエル湖」の孤島にいる
6	闇夜のカルダモン	18	ファランクス、ブロックガードなど	7pm～3amに出現。周囲を動き回る
7	午睡のウルフェン	18	スピードブーツ、ジャガーランサー	雷雨限定
8	崖上のバイエルン	32	キングの巨大アゴ、ダイナスター、三日坊主など	崖に近づくと出現
9	面妖なバーナビー	75	???	移動しない
10	中原のオルトリッチ	76	???	「裂け目の滝」付近を徘徊
11	渓谷のバレンシア	78	???	「開拓者の展望台」付近を飛んでいる
12	縄張りバルバロッサ	81	???	円を描くようにガウル平原を徘徊
13	不動のゴンザレス	90	???	ボス撃破後の「ラセン谷」に出現

MONSTER 恐怖！ ダクシャ神殿の巨大クモ！

荒れ果ててモンスターの巣窟になってしまった古代の遺跡。ここにはユニークモンスターが生息しているとのことだが、いくら時間が経っても、その姿は確認できない……。あきらめて神殿でも眺めようと思った瞬間、突如巨大クモが出現！ 神殿に近づく前に、心の準備をしっかりとしておくべし。

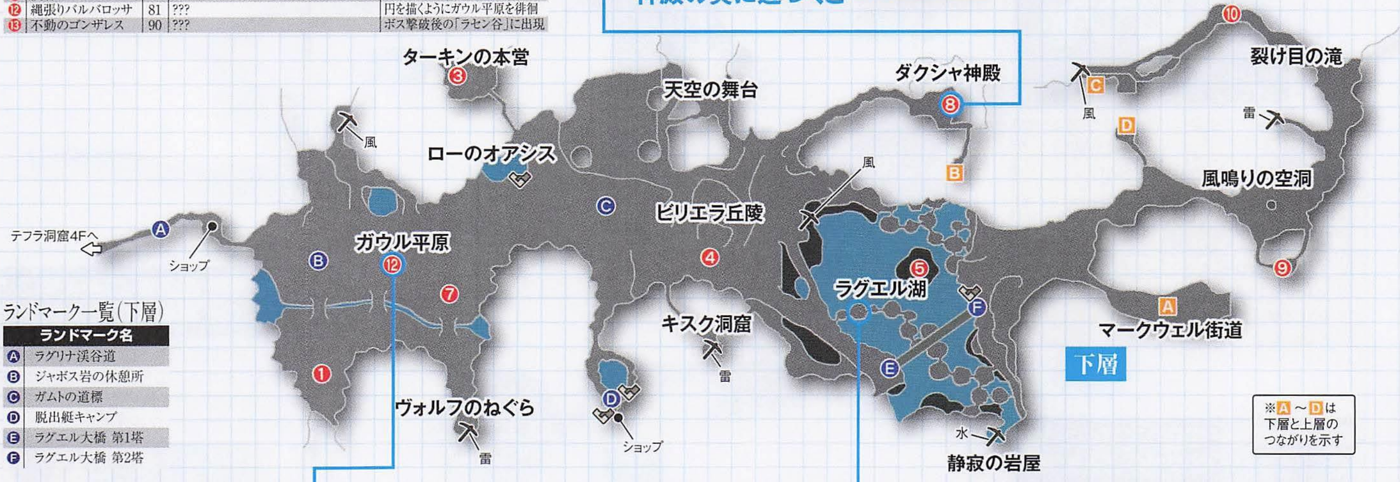




神殿の奥に近づくと……

巨大クモ来襲!!

◀奈落の底から這い出る、巨大クモ！ 初見ではビックリした人も多いハズ。戦う場合はシュルクを入れ、モナドシールドでタレントアーツを防ごう。



ランドマーク一覧（下層）

	ランドマーク名
A	ラグリナ渓谷道
B	ジャボス岩の休憩所
C	ガムトの道標
D	脱出艇キャンプ
E	ラグエル大橋 第1塔
F	ラグエル大橋 第2塔

MONSTER 巨大モンスターが続々登場！

とにかく広大な巨神脚はモンスターの種類も多く、今まで見たことのないようなモンスターが数多く登場する。なかには、シュルク達の何倍もあるサイズのモンスターが普通にマップを徘徊しているから驚きだ。右の写真は、その生態系の一部を捉えたもの。体が大きいだけあってレベルも高く、序盤の段階では勝ち目がない。大型モンスターは視覚感知型が多いので、戦いたくない場合は敵に見つからないように背後を通り抜けよう。





◀▲こんなヤツらが普通にマップを歩いている……!! 十分にレベルを上げてから、戦いたいところだ。

LOCATION ラグエル湖にある不思議な岩塊群

ラグエル大橋からラグエル湖を眺めると、いくつもの岩塊群が固まり、天然橋を形成している。そこに、付近の住民達がいくつもの釣り橋をかけ、今のような状態になったのだろう。まさに、自然が生み出した奇跡の産物といえる。



――Wiiというハードで展開するにあたって、どのようなプレイヤー層を意識していましたか？

高橋：今から12～13年くらい前のRPGが全盛期だった頃に、学生だったり社会人なりたてだったりして、RPGにハマっていた人達が、今ではお父さんになってるワケじゃないですか。子供がいる家庭って大抵Wiiがあると思うので、そこにあるハードで、もう一度RPGを遊んでみませんかという、そんな気持ちがすごく強いですね。

どこまでも広いフィールドと不思議なスケール感の「世界」

――神の骸という今回の世界観にはかなり驚かされましたが、これはどういった発想からできたのでしょうか？

高橋：最初はなぜそれを思いついたのかわからないくらいポッと思いついたもので、企画をわかりやすくするためにジオラマで実際に巨神と機神を作ってみました。すると、体のパーツごとにいろいろなエリアができるので、これは見た目的にも、遊んでいてもおもしろいんじゃないかなと。

――物語のコンセプトはどういったものでしょうか？

高橋：今回、テーマは「旅立ち」にしようと最初から決めていました。序盤に2人が旅立っていって、いろいろな人と出会って、成長していくと。で、エンディングもやはり、1つの旅立ちなんですよ。そういった過程のなかで、さまざまな変えられない未来や状況が出てきたときに、どうやって主人公がふるまうのか、そういったことを経験していったうえで、最後にどういった結論を導き出すのかということを表現できればなと。

――フィールドでは旅をしている感覚が強く感じられますが、やはりマップがシームレスであることがカギだと思います。そのために何か苦労した点はありましたか？

高橋：なにぶん初めてだったので、どういう作り方をしたら一番効率がいいのか、細かいトライアンドエラーがありましたね。まず最初にコロニー9という街を1つ作ってみて、どれくらいの広さのものが、どれくらいの期間、何人で作れるのか、そしてそれをどうやったら効率化できるのかというのをまず把握して、そこから残りのフィールド数を作るのに、どういう分配でどう割り当てていこうかということを考えていきました。とにかくそこが一番大変でしたね。

――やはりマップ作成でも苦労はありましたか？

高橋：細かくマップのデータが分かれていれば、ここはパズルっぽい仕掛けを入れようとか、ここはモンスターを多めにしようといった配分をしやすいんですけど、こういうオープンワールドに近い形にすると、緩急のバランスがすごく難しいんですよ。やたら広いだけだと歩いているだけでイヤになる場合もあるので、そうならないようにするのに苦労しました。仕掛けがまったくないわけにもいかないので、じゃあストレスなくプレイできる仕掛けはどんなものなのかと、かなり悩みましたね。

――その具体的な解決法はどうしたのでしょうか？

高橋：ひたすらトライアンドエラーです（笑）。何度も試作を繰り返して、これだったらおもしろいとか、これはダメだとか。モンスターの配置もかなり工夫しました。

――フィールドは横の広さだけでなく、高低差もかなりあって楽しめますね。

高橋：最終的にはやめましたが、最初の段階では落ちたら必ず死んでしまうようにしていたんです。今も一定以上の高さから落ちると戦闘不能になりますし、そうでなくてもダメージを受けるようになっています。それを逆手に取って、バトル中にモンスターを落とすことでラクに倒せることもありますよ。ただそれだと、宝箱も一緒に落ちちゃいますが（笑）。

――そんな広大なフィールドで、ぜひ見ておきたいオススメの絶景ポイントがあれば教えてください。

取り外せる装備と取り外せない装備

キャラクターの装備には、取り外せるものと取り外せないものが存在する。各キャラの武器は基本的に取り外すことはできないが、そのほかの部位である頭、胴、腕、腰、足の防具はすべて取り外すことができる。ただし、メリアの頭防具だけは例外で、仲間になった時点では取り外すことはできず、ほかの装備にも付け替えられない。なお、キャラの装備をすべて外した場合は、水着系の防具と同じグラフィックに変化する。

UNKNOWN LANDMARK 草原に隠された大秘境!

ダクシャ神殿の脇のガケを降りて、さらに奥へ進むと不思議な洞窟を発見。出口へ辿りつくと、壮大な効果音とともに、秘境発見のメッセージが!　ランドマークも場所によってランクが存在するようだ。



君こそ真の開拓者だ!
◀景色もすばらしく、思わず感慨に浸ってしまう。ただし、油断しているとユニークモンスターに襲われるので注意!



ランドマーク一覧(上層)

	ランドマーク名
G	ラセン谷
H	ザクスの道標
I	バクス岩窟通り
J	開拓者の展望台(秘境)
K	崇拝者の楽園(秘境)

UNKNOWN LANDMARK 長い洞窟を抜けたその先には……

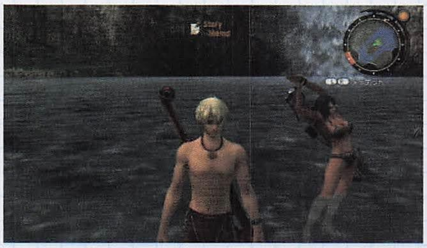
巨神脚・上層の北東方面にあるターキン族の守る洞窟。そこを抜けると、またもや秘境ポイントを発見!　秘境というだけあって得られる経験値などのボーナスがとても多く、キャラ育成にひと役買ってくれる。ランドマークの距離が遠く、たどり着くのに時間はかかるが、そのぶんの見返りは大きい。帰りは滝壺にダイブすればOK。



ボーナスいっぱい夢いっぱい♪
◀もらえる経験値はランドマークのなかでも最高峰。ここだけは、忘れずに立ち寄りたい!

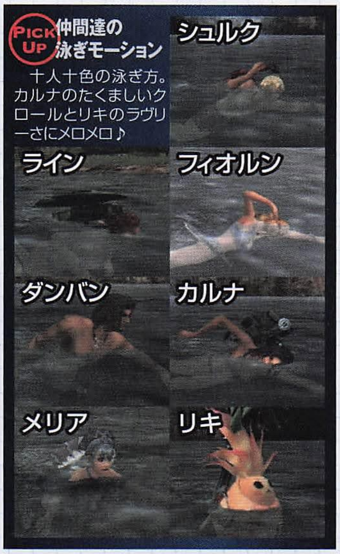
LOCATION 思いっきり泳いで、探索に疲れた体をリフレッシュ!

「カシュハバの滝」から流れる水は清く透明で、水面に泳ぐ魚が見えるほど。周囲にはモンスターも少なく、休憩に最適のスポット。飛びこんで泳いでみれば、まるで探索続きで汗まみれになった体が洗い流されていくかのようだ。なお、泳ぎのモーションはキャラごとに微妙に異なり、背の低いリキは、ほかのキャラよりも水面に早く浸かるため、水中の敵とは戦いにくい一面もある。



▲泳ぐ前に水着に着替えるのはホムスの常識!　ちなみに女性用の水着はコロニー9のショップで、性別に関係なく着れる水着は「女性を助けろ!」のクエストなどでゲットできる。

PICK UP 仲間達の泳ぎモーション
十人十色の泳ぎ方。カルナのたくましいクロールとリキのラヴリーさにメロメロ♪



LANDMARK 螺旋状の岩場は必見!

マップを見ただけではわからないが「ラセン谷」は、上層と下層が螺旋状の道でつながる坂を形成している。上層から下層に向かって少しずつ降りながら探索してみると、新たな発見があるかも?



◀近づくと螺旋状の坂道となっていることがわかる。

CHECK コレクションアイテム集めてますか?

マップ上に落ちているコレクションアイテムを拾ったらコレペディアに登録しよう。登録することによって、さまざまな報酬がもらえる。登録するコレクションアイテムと報酬の内容は、右の表を参考にしてほしい。

コレクションアイテムの特徴
- マップ上に落ちている
- 時間が経つと復活する
- クエストに必要な物もある

コレペディア報酬アイテム一覧

	ジャンル	必要なコレクションアイテム	ジャンルコンプリート報酬	エリアコンプリート報酬
コロニー9	野菜	あまあまワサビ、クルイモ、赤色レタス、カムカムラディッシュ	移動速度アップIII	カーボンバンカー
	果実	オドリンゴ、ブラックキウイ	素早さアップII	
	花	ポポンタンポポ、ココーマワリ、サチベリア	毒防御III	
	昆虫	ソウゲントンボ、オオジロバチ、シロスジオサムシ、フマンカナブン	レグナスガード	
	機械類	ブルーチェーン、ラビットダイオード	エーテルアップII	
	謎	プレート・スノー、虹色キュービック	筋力アップII	
テフラ洞窟	果実	クリアーモンド、サンサンイチジク、クラブドウ	雷追撃II	ウォーリアクィス
	花	クレージミント、ナイトチューリップ	毒防御III	
	小動物	スネイモリ、モネズミ、スネヤモリ、ハッピーウサギ	HPアップII	
	昆虫	アマイロチョウ、コガネイモムシ、ポップンカワゲラ	スロウ抵抗II	
	自然物	シツガイ岩板、まよいヅタ、まよわぬゴケ	攻撃力強化II	
	謎	リーフ・ミステリー、鋼鉄の絹布	攻撃力安定II	
巨神脚	野菜	ホットむらさきイモ、ジューシートマト、ホットキャベツ、ハードホウレン	ハードレザートップス	ホワイトクラスター
	果実	シャープクランベリ、レッドドリアン、クルミグレープ、ハミングプラム	パラライズII	
	昆虫	シロゴマテントウ、ゼッペキホタル、スントリムシ、ユウヒバッタ、モエタランチュラ	グランドガード	
	自然物	マットアイス、アオゾラパーク、ビオーネストーン	バインド抵抗II	
	機械類	赤さびボルト、ワインティングギア	筋力アップII	
	謎	砂金のマボロシ、悪党グラビティ、純白のカザナキドリ、必殺バングル	ハードレザーボトムズ	

高橋：全部オススメといえばオススメなのですが、エルト海という巨神の頭のエリアは、夜がかなりの絶景ポイントですね。エルト海の海って、実は端まで延々と泳いでいけるんです。かなり広いですけど、くまなく隅々探せば、何か見つかるかもしれません（笑）。

とにかくさまざまな要素が詰め込まれた「システム」の数々

――全体的なボリュームはどれくらいですか?

高橋：プレイする人によって異なりますが、慣れてるスタッフが普通にプレイしてクリアまで55時間くらい。やりこみまで含めると100時間は超えるでしょうね。また、いわゆる「強くてニューゲーム」で、お気に入りの装備品を持って2周目へ進めるようになります。装備品はイベントシーンで反映されるので、ちょっときわどい格好で序盤のイベントを楽しむこともできますよ（笑）。

――多数のやり込み要素のなかで特に目立つ「ユニークモンスター」は、序盤からかなりの数が登場しますね。

高橋：プレイヤーの目的の1つとして導入しました。今は倒せないけど、いつか倒してやるという。そういったものを見つけるおもしろさを楽しんでほしいです。出現条件もいろいろあって、すぐ再出現する敵もいれば、結構な条件が必要な敵もいます。そういった情報を学校や職場、インターネットなどで多くのプレイヤーと共有して、報告し合うことを楽しんでもらえればなと思います。

――落とすアイテムも強力なアイテムが多いですし、ユニークモンスターの情報交換は盛り上がりそうですよね。

高橋：実は、落とすアイテムの種類も一定ではなくて、一見当たりかなと思ってもそれ以上のものを落とすこともあります。そのあたりの情報交換も含め、プレイヤー同士で盛り上がってほしいなと思います。ネット環境がある人は、ネットを使って盛り上がってもらえればいいですし、昔のように口コミ的な会話で盛り上がる作品を目指した部分もあるので、そこにも期待したいですね。

――特徴的なシステムとして「キズナグラム」がありますが、これはどんな発想からできたものでしょうか?

高橋：まずNPCを時間に合わせて生活させてみようというところから始まって、それならキャラ同士につながりを持たせたてみようかと。ただ、それだけだと、プレイヤーの目的と乖離（かいり）してしまって、遊んでもらえない可能性があるので、クエストやバトルなど、いろんなところに絡ませています。プレイすることで、プレイヤーになにかしらの利益が出るようにしていますね。

――時間や天候などで、NPCやモンスターの場所や行動が変わる仕掛けもおもしろいですね。

高橋：街の人にスケジュールを持たせようという案が最初にあって、それと合わせてモンスターの行動も時間と天候によって変えていこう、ということになりました。

――待つ必要がなく、すぐ夜にできるのは便利でした。

高橋：ええ、やはりそこは、コンシューマ向けのゲームなので（笑）。ちなみに本来は格上のモンスター相手だと攻撃が当たりにくいのですが、「夜間命中プラス」というジェムをびっしり付けた状態で時間を夜にして、自分よりずっと格上のユニークモンスターに挑む、といった攻略も可能です。

――プレイアワードもおもしろい要素ですね。

高橋：かなりいろいろな種類のものがあります。全部で200種類ありますが、なかには、ほんとにカンタンなものもあります。高い所から飛び降りるだけで入手できるとか（笑）。

――とにかくシステムが山盛りですよね。不思議と混乱せずにすんなり遊べたのには驚きました。

交換レートと売値のちがい
NPCとの物々交換は、アイテムごとに決められた「交換レート」を基準に行われる。基本的に、交換レートはショップの購入金額（売値の10倍が基本）を基準に設定されているが、素材系アイテムだけは売値がそのまま交換レートに反映される。そのため、物々交換を行う際は、売値が安くなってしまうコレクションアイテムや装備品を中心に交換し、ショップにアイテムを売る（お金を稼ぎたい）ときは、素材アイテムを集めて売るようにするといい。

キズナでつながる人々を徹底調査

絆 巨神界の人々

メインキャラクター7人と巨神脚までに出会える主なNPCの情報を掲載。キズナを深めて、冒険を有利に進めよう!

DATA 1 メインキャラクター7人の戦術を解説!

本作では、パーティのなかから1人キャラを選んで自由に操作できる。バトルに勝利するためにも、キャラごとに異なるアーツやスキルを適切に使いこなしていくことが重要だ。ここでは、物語中盤までに操作できるメインキャラ7人の戦術を解説。編集部のオススメパーティ編成もあわせて紹介するので、参考にしてほしい。



仲間とのキズナを深めろ!

◀仲間とのキズナが高ければ、チェインリンクの発動確率上昇など、バトルで役立つ恩恵が受けられる。

モナドの力で未来を変えろ!



攻撃、回復、崩し技と基本的なアーツが揃い、バランスのよい性能を持つシュルク。最大の特徴はタレントアーツである「モナド発動」。未来ブレイクを行えるようになるので、ボス戦では必ずパーティに入れておきたいキャラだ。バトルでは、ヒット箇所によって特攻が発動するアーツをうまく使い分けよう。パーティゲージを溜めつつ立ち回り、「バックスラッシュ」で大ダメージを狙え!

オススメアーツ　バックスラッシュ
基本ダメージが高めで、背面ヒット時の倍率が優秀。優先的に強化していこう。

オススメスキル　急所見定め
習得まで遠いが、「バックスラッシュ」の攻撃力をさらに強化できる。

頼れる相棒はディフェンスに定評あり!



HPと防御が高く、ヘイト値を稼ぐ技を多く所持する、パーティの盾役。早期から「重装備可能」のスキルを覚えられるのも嬉しい。「ハンマービート」や「ウォースイング」などのアーツでまとめてヘイトを稼ぎ、敵を引きつけるのが主な役割だ。引きつけた後に「レイジ」や「オーラバースト」を使えば、より安全に敵の攻撃に耐えられるだろう。数少ない転倒技を持っているのも好評価。

オススメアーツ　ハンマービート
複数の敵のヘイトを稼げる。ダメージ、リキャストタイムともに良性能。

オススメスキル　重装の心得
基本防御アップに。消費コインは高いが、スキルリンク用としても役立つ。

足りないパワーはラッシュで補え!



筋力が低く、一発一発のダメージは少ないものの、初期状態で2回攻撃が可能。タレントゲージのたまる速度を生かして、「バタフライエッジ」でガンガン攻撃していこう。また、序盤では唯一の気絶効果を持つ「ハイドスパイク」を習得済み。シュルクで崩し→ラインで転倒→フィオルンで気絶と、本作の基本的な戦術を学ぶことができる。ただし物語序盤でパーティから離脱してしまうので注意。

オススメアーツ　パワースマッシュ
背面のダメージ倍率が3倍と超優秀。バトル前の先制攻撃はこれ一択でOK。

オススメスキル　戦闘の構え
抜刀キズナでお手軽に筋力をアップできる。序盤のパワー不足解消に。

圧倒的な攻撃力とスピードが武器!



圧倒的な攻撃力と手数で敵をねじふせる生粋のアタッカー。敵を1人で転倒状態までもっていける「疾風刃」→「雷刃砲脚」→「鉄功弾」の連携が単純かつ強力。ただし、ダンバンはHPが低くヘイト値を下げるアーツに乏しいので、攻撃力の高い敵に狙われるとあっさりと倒されてしまうことも……。防御手段の少なさは、持ち前の素早さと「明鏡止水」で、うまくフォローしていこう。

オススメアーツ　神威息吹
ヘイスト効果で攻撃速度アップ。タレントアーツの回復も早くなる。

オススメスキル　極限見切り
素早さを上げて回避率を強化。スキルリンクで「装備上手」を得るのもよい。

回復&サポートは彼女におまかせ!



パーティの回復役兼サポート役として大活躍。回復の効率を上げるために、回復系のアーツは惜しみなく強化しておくこと。自分で操作する場合はタレントゲージがたまりすぎないよう、スキを見てクールダウンを行うのも重要だ。HPと回避が低く倒されやすいので、敵に狙われてしまった際は「スリープバレット」や「ハイドスタンス」をなど使ってピンチをしのぐといいだろう。

オススメアーツ　回復系アーツ全般
強化してリキャストタイムの短縮を図る。アーツ書も早めに使ってOK。

オススメスキル　迅速なる治療
回復力にさらなる磨きを。スキルリンクで「治癒の知識」を覚えさせるのも○。

サモン系アーツは使いどころが重要!



エーテルアーツのエキスパート。ダンバンとは逆にエーテル専門のアタッカーとして活躍する。バトルではサモン系アーツを召還してパーティをサポートとしつつ、スキを見てタレントゲージを溜める。敵のHPが減ってきたらエレメントバーストを発動して、一気に勝負を決めてしまおう。ダメージによってヘイトを稼いでしまうたときは、カルナ同様「スリープマインド」が役立つ。

オススメアーツ　サモン・ボルト
高火力を誇るメリアの主力技。エレメントバースト時は絶大な威力を誇る。

オススメスキル　エーテル力アップ系
メリアの長所をさらに強化。「重装の心得」をリンクすれば防御面も安心。

さすが勇者!?　攻撃、回復なんでもござれ!



カワイイ外見とは裏腹にHPが高く、そう簡単には倒されない。アーツも回復、状態異常、エーテル、物理などをまんべんなく習得するため、どんな状況でも戦えるのが強みだ。不足しがちな攻撃力は「モラッタも」の背面ヒットでカバーすればOK。パーティゲージの増加に便利な「ヨロコベも」は、ハイテンション時しか使えないので、バトル前は抜刀キズナでテンションを高めておこう。

オススメアーツ　モラッタも
まずは攻撃の主力を鍛える。あわせて回復技も強化していくといいだろう。

オススメスキル　商売上手
地味ながらも売値アップの効果は大きい。バトルでは「お日様〜」系が役立つ。

CHECK オススメのパーティ編成はコレ!

パターン1



攻撃、防御、回復の役割が明確なバランス型。ラインで敵を引きつけ、シュルクの「バックスラッシュ」を狙う。

パターン2



物理、エーテル攻撃力に特化したパーティ編成。ザコを素早く倒してアイテムを稼ぎたいときにオススメ。

高橋：ストーリー中盤を超えてもチュートリアルがありますから（笑）。説明しないとわからないことが多いんですけど、説明しすぎてもイヤになってくると思うので、中盤以降までかけて、分散して挿入するようにしました。これがうまくいったのかなと思います。

——そして数あるシステムのなかで、もっとも大きいバトルについてですが、今回のバトルシステムのテーマはどういったものだったのでしょう？

高橋：まず臨場感を出したかったことと、仲間のキャラをほかのプレイヤーが操作しているような感覚を味わえることに注力しました。最初は、通常攻撃もボタンで剣を振るようにしようかという意見もあったんですけど、複雑すぎるのではないかと思ってオートアタックにしました。それは、結果としてよかったと思います。

——何か特にこだわったことはありますか？

高橋：パーティメンバーのAIは、かなり最後まで試行錯誤していました。おかげでそこそこ賢くなったと思います。また、操作キャラを替えることで、前衛的な戦い方、後衛的な戦い方と変わってくるので、そういうところも、いろいろと楽しんでもらえると嬉しいですね。

バトルシステムとも密接に絡み合った個性的なキャラクター達

——キャラクターについて、総合的なテーマや気をつけたことなどありましたら教えてください。

高橋：キャラとバトルは切り離せない部分もあって、戦闘に必要な能力をまず決めたうえで、それぞれに当てはまる人物像をくっつけていった感じです。それと今回、仲間同士であまりいがみ合うのをやめようという点に気をつけました。仲間に「こいつ裏切りそうだ」っていうのがいると、なんか落ち着けないじゃないですか。「育てていいのかな」みたいな思いをなくしたかったので、今回はキャラの方向性にかなり気をつけましたね。それと今回は、お話的にあまり難しくしてないんです。誰でも理解でき、共感できる内容にしたいということで、動機もシンプルに。でも、周りを取り巻く状況に関する意外性というのは随時取り入れて、飽きることのないようにしました。

——では、キャラそれぞれのテーマやコンセプトを教えてください。まずは男性陣からお願いします。

高橋：シュルクは、賢いけど鼻につくことのない、どこか純朴な若者という設定が最初からありました。ラインはその相棒ですね。元々のコンセプトに相棒と2人で旅をしていくという面もありまして。シナリオを変更していくうえで若干位置づけが変わった部分もあるのですが、基本的にはシュルクの相棒という形で最後まで一緒にいることになります。一方でダンバンは保護者的なポジションですね。少し距離を置いて見守ってくれるといった感じの設定にしています。

——そのせいか、ラインとシュルタの絆がやたら深くなりますね。序盤はまさに2人きりの世界で（笑）。

高橋：そうですね（笑）。女性陣では、まずフィオルンはヒロインという、非常にわかりやすいポジションです。カルナは設定上衛生兵なんですが、普通に回復魔法を使うのではおもしろくないので、銃を使って回復させるキャラになりました。メリアは、まずキャスター枠を作りたいというのがありまして、典型的な魔法使いキャラとなってます。でも、かなりテクニカルなキャラなので、自分で操作すると大変ですよ。AIに任せてると、後ろで何してるかわからないけれど、しっかりダメージ与えてるって感じですが、自分で操作するとなるとかなり難しいです。それから、AIだと彼女は常に相手と距離をとろうとするので、知らない間にほかの敵に襲われたりします。その突発事故的なおもしろさも魅力ですが（笑）。最後にリキですが、か

タレントアーツの溜まる速度は？

各キャラクターの必殺技ともいえる「タレントアーツ」。そのアクションがゼロからMAXになるまでのデータを補足。ただしカルナは特殊なため、除いている。
【シュルク】モナド発動：通常攻撃5回　**【ライン】**マッドタウント：通常攻撃4回　**【フィオルン】**バタフライエッジ：通常攻撃4回　**【ダンバン】**桜花乱舞：通常攻撃20回　**【メリア】**エレメントバースト：サモン系アーツ発射8回（エレメント射出の順序で変動）　**【リキ】**イタダクも：通常攻撃10回

DATA 2 名前つきのNPCを見つけて町中のキズナを広めよう!

コロニー9~巨神脚までに登録できる、主な名前つきNPCの物々交換可能なアイテムと、彼らが出現する場所と時間帯を一挙掲載。特に注目したい交換アイテムは解説を入れているので、気になる人はチェックしてみよう。なお、NPCと物々交換可能なアイテムは、街のキズナグラムを上げることで増加していく。たくさんのクエストを解決して、キズナグラムの評価を上げていこう。

NPCと会話して、キズナグラム完成を目指せ!



▶登録されたNPC同士のなかには、特別な関係を持つ人も存在。NPC同士のつながりや登録人数が増えれば、プレイアワードをゲットできる。

コロニー9

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
アードルフ	7pm~9pm	「軍事区 正門」付近	コロニーキャップ
アルノルト	7pm~3am	「軍事区 正門」付近	ホムス軍刀
ヴェルナー	一日中	「機神兵残骸跡地」	筋力アップⅠ
エミ・リータ	6am~4pm	「軍事区」奥を徘徊している	軽量化バンカー
エリック	7pm~9pm	「兵器開発局 研究棟」の隣にあるコンテナ裏	ソウゲントンボ
オルクホング	8pm~11pm	「ジェム爺の露天商」裏	抜刀テンションⅠ

「抜刀テンションⅠ」は役立つ機会が多い。序盤で交換できれば、バトルを有利にできるハズだ。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
カズロー	10pm~2am	「居住区」南側にあるキズナトーク付近のベンチ裏	あまあまワサビ
カンタン	6am~2pm	「軍事区」の最奥にある扉の前	ハンターナイフ
キング・スクイズ	10pm~3am	「ジェム爺の露天商」裏から飛び降りた先(クエスト受注後)	レグナスブーツ
グレフ	10am~2pm	「居住区」入り口の橋付近	ゴワゴワの毛
ケニ・ルビン	9am~2am	「憩いの広場」	スキートの甘露黒蜜

クエスト「教育熱心なスザンナ」の達成に必要。集めるのがメンドウな人は交換してしまうのもアリ。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
コパム	7am~2pm	「商業区 エーテル灯」	赤色レタス
ジャクソン	7am~3pm	「居住区」南側にある民家裏の木の根元	ラスティガーダー
シューラ	7pm~2am	「商業区 エーテル灯」コパムの店のイスに座っている	キャラバンギア
ジョエル	6pm~3am	「居住区」南側の入口から、まっすぐ進んだ道の脇に立っている	アクリルバンカー
ジローク	7pm~0pm	「居住区」南側、ベンチが2つ置いてある民家の奥	穴あき水かき
スザンナ	6am~2pm	「居住区」側の入口から入って左に進んだ街道	物理防御増Ⅰ
スルワ	7pm~2am	「商業区 エーテル灯」ショップの前(クエスト「貧乏評論家悩み」受注後)	キャラバンレギンス
ソニア	8am~2pm	ショップ付近	スパイドの繭糸
ソルトセサミ	8pm~3am	「商業区」と「中央 広場」をつなぐ橋を渡って左にある行き止まり	HPアップⅠ
ツィリル	7am~11am	「商業区」2階。「中央広場」の橋が正面から見える場所	小さなウロコ
ディーン	7am~0pm	「軍事区 正門」左脇の細道	コロニートップス
ディオニージス	6am~0pm	「居住区」南側、ベンチが2つ置いてある民家前	虹色キュービック
デジレーン	7pm~9pm	「ジェム爺の露天商」裏	ヘイトアップⅠ

交換レートは15000Gと効果だが「ヘイトアップ」の効果は貴重。代価に見合った価値はある。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
ドロテア	8am~2pm	「コロニー9 正面口」	レグナスギア
ニルニー	10am~2pm	「居住区」入り口の橋付近(クエスト受注後)	レグナスガード
ヌーク	7pm~3am	「軍事区」中央のコンテナの裏側	エーテルバリアⅠ
ネリネ	10am~2pm	「居住区」側の入口から入って左に進んだ街道	レグナスレギンス
パイラル	6pm~2am	「兵器開発局 研究棟」の階段横に立っている	壊れた機界部品・大
パオラ	1pm~3pm	「商業区」と「中央広場」をつなぐ橋。「商業区」側入口	軽量化バンカー
パピィ	7pm~3am	ジョエル出現場所付近にある脇道	ディフェンスナイフ

序盤では貴重なフィオルンの武器。コロニー9で入手できるコレクションアイテムで、簡単に交換可能。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
フランソワ	6am~3pm	「憩いの広場」付近の民家前	抜刀テンションⅠ
フリッツ	10am~2pm	「居住区」入り口の橋付近	筋力アップⅠ
ベッティ	7am~3pm	「憩いの広場」付近の民家前	アイアンパイク
マーシャ	10am~11am	「商業区 エーテル灯」左側のテントで品物を眺めている	アルマの生ミルク
ミラー	6am~6pm	「ジェム爺の露天商」裏から飛び降りた先(クエスト「小隊長の依頼」クリア前)	エーテル防御増Ⅰ
メイニー	10pm~3am	「居住区」側の入口	壊れた機械部品・大
メフィメフィ	8pm~3am	「軍事区」の中央	ブロックガーダー
モニカ	7pm~9pm	「兵器開発局 研究棟」の隣にあるコンテナ裏	ハンターナイフ
ヤーン	8am~3pm	「軍事区」右方面にある兵舎前の柵付近	コロニーカフス
リルカ	10am~2pm	「ダンバン邸」前	オドリンゴ
ルヒオル	7am~0pm	「軍事区 正門」付近	レグナスアーマー
レモーレオン	7pm~2am	「商業区 エーテル灯」ショップの前(クエスト「貧乏評論家悩み」受注後)	おしゃれベルト

めずらしい腰防具。防具性能は並なのでバトルには向かない。ビジュアルを強化したい人に。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
ローズウェスト	11pm~3am	「中央区 広場」と「商業区」につなぐ橋。「商業区」側入口	ホムスの装甲服

コロニー9のショップで買える、どの品物よりも高性能な防具。序盤から入手しておきたい。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
ロコ	9am~2pm	「ジェム爺の露天商」の隣にあるノポン族の店の前	クルイモ

巨神脚

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
アーダ	一日中	「脱出艇キャンプ」洞窟	アーミーパイク
アンナ	10am~2pm	「脱出艇キャンプ」洞窟	シフトライフル
イワン	4am~5pm	「脱出艇キャンプ」洞窟	ハンターブーツ
オーネスト	11pm~5pm	「脱出艇キャンプ」入口付近	ガーディスブレスト

さまざまな特殊効果を持つ重装備。交換レートは21000Gと巨神脚までで最高だが、その能力は一級品だ。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
オルガ	6am~2pm	「脱出艇キャンプ」洞窟	フィールドグローブ
キロロ	6am~2pm	「脱出艇キャンプ」洞窟	素早さアップⅠ

誰につけても役立つジェム。初めから素早さが高いダンバンに装備させて、回避力を強化しよう。

名前	主な出現時間	出現場所	主な交換アイテム
グレリー	一日中	「旅人の休息跡地」	ハッピーウサギ
ゲールマン	11pm~2am	「脱出艇キャンプ」洞窟	ターキン族の尾羽
タツ	8am~2pm	「脱出艇キャンプ」水場付近	アーツヒールⅠ
ニキータ	7am~2pm	「脱出艇キャンプ」水場付近	エーテルアップⅠ
パム	2am~2pm	「脱出艇キャンプ」洞窟	フィールドキャップ
バルド	一日中	「旅人の休息跡地」(クエスト「方向音痴迷惑ノポン」クリア後)	ハンターレギンス
マトリョーナ	10am~2pm	「脱出艇キャンプ」洞窟	獣臭い毛皮

わいらしいキャラも欲しいということで、マスコットキャラとして入れました。でも、出てきた当初はかなりうざいんですよ(笑)。ただ使っていくうちに、気に入ってもらえるキャラになれたらいいなと思って、性格的な部分には気を遣いました。

——人によって使うキャラは違ってきそうですね。

高橋: プレイスタイルによってかなり違いますね。MMORPGでタンク(盾役)が好きならラインでしょうね。逆にフィオルンは攻撃役としてかなり優秀で、振りが速いぶん累積でみるとかなりダメージを与えてるんですよ。ラインの力をもってしても、ターゲットの維持ができなくなる時がよくあります(笑)。

——使うキャラによって難易度が上がるケースもありますか?

高橋: シュルクをメインで使ってるぶんにはだいたい大丈夫ですね。彼はスタンダードにいけます。危機的状況でもモナドを使ってうまく乗り切ることもできる。でも、これがAIだと必ずしも有効的な技を使ってくれるわけではないので、そういう意味でも操作するぶんにはシュルクが一番使いやすいと思います。

エンディングまで急がず ゆっくり、じっくりと楽しんでほしい

——では全体的なプレイのアドバイスがあれば。

高橋: メインストーリーを追うだけでなくて、サブの部分も楽しみながら、のんびり進めてほしいなと思います。ゆっくりといろいろ試しながらプレイすると、こんなアイテムがあったのか、こういった戦略をとれるのか、この人とこの人はこういう関係だったのかなど、いろいろと知らなかった部分がでてくると思います。ぜひ焦らずじっくりプレイしてみてください。

——今回はありがとうございました。



コロニー6 復興前の注意点

クエスト「懐かしの我が街へ」を達成すると、いよいよコロニー6を復興できるようになる。ただし、脱出艇キャンプの住民達を移動させてしまうと、脱出艇キャンプにいた住民のクエストはほとんど受けることができなくなるうえ、出現時間や場所も変化してしまう。クエストやキズナグラムへの登録は、住民を移動させる前に行っておくといいだろう。なお、オーネストだけは、住民がコロニー6へ移動したあともそのままキャンプに残っている。

SPECIAL INTERVIEW

LOST PLANET 2

『ロスト プラネット 2』の神髄

発売から1カ月が経過した『ロスプラ2』。ゲームを遊んだ人はその圧倒的なボリュームに驚き、協力プレイや対戦の楽しさを堪能していることだろう。今回はインタビューをとおして、ゲームがもっと楽しくなる、本作の神髄とも言える部分に迫ってみよう。



LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

発売中（5月20日発売）	¥7,990(税込)		
PS3	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力
発売中（5月20日発売）	¥7,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応	協力

「パッチで難易度調整を実施しました」

開発トップの2人が明かす『ロスプラ2』の真実とは？

プレイするたびに新たな発見がある本作。はたして開発陣はどんな思いを込めて制作していたのだろうか？



プロデューサー
竹内 潤氏
株式会社カプコン CS開発 副統括兼制作部部長。



ディレクター
大黒健二氏
株式会社カプコン 戦略執行部 ディレクティング室ディレクター。

ゲーム開発は終わったけど、まだまだ開発中!?

——開発を終えられて、みなさんは今、どのような仕事をなさっているんでしょうか？

竹内潤氏（以下、敬称略）：ぼーっとしてます、と言いたいんですけど、なかなかそうもいかないですね。

大黒健二氏（以下、敬称略）：日本でもソフトが発売されて、ゲームに対するご意見が寄せられてきていますので、そういった声に耳を傾けながら、何かできることはないかと考えつつ、アップデートの準備を進めています。

竹内：実はバランス調整用のパッチを作っていました。

——どのあたりの調整を行ったんですか？

竹内：たとえばエピソード3（※1）の一部について、クリアしにくいというご指摘を受けまして、ここはバランスを調整しようということになりました。

——具体的にはどういった変更を加えたんでしょうか？

竹内：難易度を下げるための調整と、再スタートポイントを細かく設けました。

大黒：あそこは、あえて昔のアーケードゲームのような少し難しめのゲーム構成（ミスをすると最初からやり直し）にしておいたんですが、新たに復帰できるポイントを設けました。そのぶん、リスタートした場合はリザルトの評価が下がりますが、まずはクリアしたいというユーザーさんの要望を優先しました。

——パッチで難易度を変更する場合、どこまで変えるかというのは難しい問題ではないですか？

竹内：これは大黒とも話していますが、中途半端にやるよりはとことんやるつもりです。

大黒：修正パッチは先にキャンペーン用のものを実施していますが、オンライン対戦用の大きな変更は様子をみたいですね。

竹内：現時点ではマルチプレイのバランスに関しては、あまり多くのご意見は寄せられていませんので。

日本に先駆けて販売した海外で寄せられた評価は？

——本作は海外で先行販売されましたが、具体的にはどんな意見が寄せられましたか。

竹内：やっぱりエピソード3が難しいということですね。これは国内外を問わずです。僕らとしては物語がエンディングに向けて進んでいくなかで、こういった1つのハードルがあってもいいんじゃないかと考えて設定をしたんです。かといって、例えは古いですけど『魔界村』のような難しい2周目をハードルとして用意するというのはいかがなものか、と。その結果、物語の中盤のエピソード3に1つのカベを設けようということになりました。そうすれば、ユーザーさんも悔しいからもう1回挑戦しようという気持ちになってもらえるかなと思ったんですね。ところが、思いのほかカベが高いと感じられたようです。

——列車砲にたどり着くまでの難しさと、列車砲の操作のわかりにくさが原因なんでしょうか？

大黒：そうですね。あとは、先ほども話題になったリスタートのポイントですね。

竹内：僕らの考えでは、海外の方はゲームに歯ごたえを求めていると考えていたんですよ。ところが、最近はマーケットが変わったのか、すんなり終わるゲームも求められているようですね。シューターはミスしてもその場からリスタートするようなものが望まれているのかもしれません。とはいえ、すごく気に入ってくださっているユーザーさんもたくさんいるんですよ。

——評価といえば、IGNさんのレビュー（※2）の点数はずいぶん厳しかったですね。

竹内：はい。発売後はだいぶ荒れちゃってますね。

——なぜ、ゲームシステムを理解していない状態で評価が行われているんだろうかと思いました。

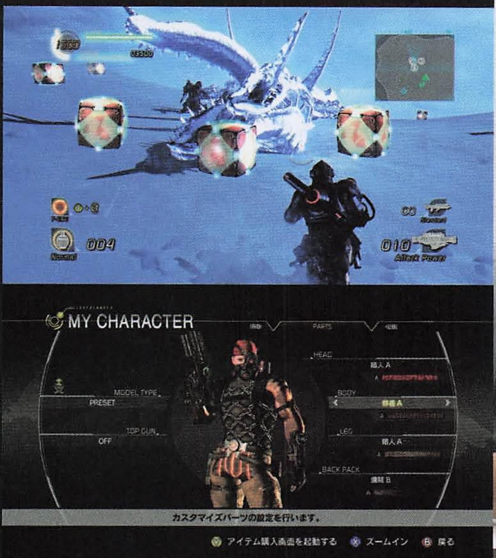
竹内：そうですね。そのためIGNさん側の評価と、ユーザー側の評価がまっぷたつに分かれてますね。そういう状態は今も続いているようです。一応ユーザーレビューの平均点は高いポイントで推移していますよ。あと、日本のメディアの方はゲームをやり込んで評価していただけたのでよかったと思っています。

——難しいという意見も多かったとのことですが、個人的には歯ごたえのあるゲームのほうが好きですね……。

竹内：私もそっちのほうが好きです。コリコリいうぐらい歯ごたえのあるほうが（笑）。

大黒：（笑）。でも、最近いろんなゲームをやってて、改めてややライトな、レールの上をなぞるタイプのゲームが増えてきたなと思いますよ。

——そうですね。でも、リスタートポイントの有無で評価が大きく変わっていたとしたら、修正パッチを当てたことに対する反響もかなりありそうですね。





▲『ロスト プラネット 2』から新たに加わったキャラクターのカスタマイズ。パーツを集めるには、キャンペーンやオンライン対戦をかなりやり込む必要がある。短期間で集めようとせず、協力プレイや対戦で遊びながら少しずつパーツを集めるつもりで取り組もう。

「アイデアの数と容量との戦いでした」

竹内：はい。修正パッチを当てたあとに「だったら最初からそうしておいて」というご批判をいただくことを覚悟で作業を進めました（笑）。ゲームの難易度設定ってどっちかなんですよ。自分たちがおもしろいと思ったものをつらぬいてしまうか、ご意見をいただいた際に即座に対応するか。前作もユーザーさんのご意見を参考に何度かアップデートさせていただいたので、今回も今までどおり改良していこうと思っています。

何度も遊びたくなるキャンペーン その協力プレイの魅力とは

――対戦はもちろんですが、協力プレイも楽しいですね。製品版では知らない方と一気に全エピソードをクリアしました。途中でメンバーは何人か入れ替わりましたけど、11時間続けてやりましたよ。

竹内：マジっすか（笑）。でもそれってやめどきがわからなかったんじゃないですか？

――そうですね。食事もせずに（水は飲みますが）、徹夜して一気にクリアしました。

竹内：あー、大黒はやめどきがわからないように作ってますね（笑）。

大黒：そんなことはないですよ。やめどきがわかるようにチャプター単位に分けてます（笑）。

竹内：いや、やめられるようにって分けてるけど、アレ罠だと思う（笑）。チャプター終わっても、さぁ次やろうってなると思いますよ。大きい餃子よりも一口餃子のほうがたくさん食べちゃうような。

――（笑）。自分がホストでプレイしていると、途中でやめにくいんですよ。後ろ髪引かれる感じで（笑）。

竹内：狙いどおりですね（笑）。

――相手が知らない方なので余計に気を使うというのもありますが、ノリがいい人だと、もう少しこのメンバーで遊びたいなぁと思うんですよね。

竹内：たくさんプレイしていただいてありがとうございます。協力プレイのシステム自体は現状大きな不満が寄せられるものではないと思っています。だから修正パッチも協力プレイよりも1人で遊ぶ場合のことを考えて当てるようにしてあります。

――ほかに、ユーザーインターフェースの改良はないですか？　例えばVSのマニュアルに画像を入れるとか。

大黒：あれはですね、単純にメモリが足りなくて、あそこに画像1枚入れると敵が1体減るというぐらい厳しい状態なんです。一応、なんらかの対応策は考えてみます。

舞台も仕掛けも違う多彩なエピソード 実はまだまだアイデアが……

――エピソード1－0を雪原から始まるようにしたのはどういった意図があったんでしょうか？

大黒：『ロスト プラネット』って、僕達が思っていた以上に雪のイメージが浸透しているんです。でも『2』を作るときにもう一度雪に覆われた世界にするのは飽きられてしまうだろうという考えと、作っている僕ら自身がいやだったという気持ちもあったので、前作と同じにはしたくなかったんです。ただ、最初だけは同じ雪の世界を見せることで「あぁ、これは『ロスト プラネット』だ」と思ってもらえるかなぁと。そういった意図もあって1-0だけ雪のステージにしました。そのあと温暖化された世界を見せることで対比を際立たせる狙いもあります。設定ではあの星はまだ雪の部分が多いんですけどね。

――エピソードのなかに分岐を入れたのはなぜですか？

大黒：ルートの分岐は、エピソード1と4にありますね。協力プレイを何人かでやったときに違う展開になることで、ステージ構成の部分から協力プレイを意識してもらおうと考えました。

竹内：それ以外にも何かしらチュートリアルの意味合いを持たせたかったので、プレイ内容を分けたという意図もありますね。

――エピソード1の2には、隠しルート（※3）がありますね？

大黒：あれも同じ意味合いですね。ああいった別ルートを用意しておいて、それをやるかやらないかはお任せしようと。当初協力プレイに関してはそういう意識で作っていたので、分岐も最初のエピソードに集中している感じですね。一方、労力も容量も厳しくなってきたので後半は少し減ってはいますが（笑）。

竹内：エピソード3とか「列車の分岐は難しいね」ってことで諦めた部分はありますね。まぁ、時間にも追われてましたので。

――本当は何か仕掛けを入れていたということですね？

大黒：はい。たとえば、ポイント切り替えで別のルートに進むとかですね。2人ずつ別の列車に乗って、それぞれ違う敵と戦ったあとに合流するという仕掛けです。

インタビュー解説 1

※1:エピソード3の難しさ

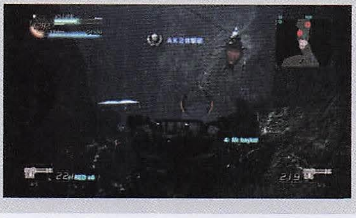
国内外を問わず、難しいという声が多く挙がったエピソード3。特に難しいと言われていたのがチャプター3だ。ここは、まず列車砲と並走する車両から敵を倒しつつ、機会をうかがって反対の車両に乗り込む。次に先頭の列車砲目指して車内を進み、出現したG級AKのアカメと戦って倒すという、一連の流れをこなすミッション。列車砲にたどり着くまでと、アカメを倒すまでが長いのだが、途中にリスタートポイントがなかった。6月7日に実施されたオンラインアップデートでは、アカメ戦からリスタートが可能になった。

※2:IGNさんのレビュー

ご存知の方も多いかと思うが、IGNとはアメリカにある大手ゲームニュースサイト。ここではゲームのレビューも掲載しており、IGNの評価、プレスの評価、ユーザーの評価を見ることができる。この記事の執筆段階では、PS3、Xbox 360版ともにプレスとユーザーの『ロスプラ2』の評価がIGNの評価を上回っている。IGNが低い点をつけてしまったのは、システムの内容を勘違いしていたことが理由のようだ。

※3:エピソード1－2の分岐

エピソード1のチャプター2にはG級AKのクイーンが登場する。そこに向かうにはジャングルの中を進む方法と、隠しルートを通る方法がある。チャプター2の開始直後の、右手のガケにある穴が隠しルートの入り口だ。こちらを通るとクイーン戦でVSが使える。



◀隠しルートでは、前作で登場したハチのようなAK・レイビーが出現する。

――あー、それは見たかったですね。
大黒：(笑)。そういった協力プレイだからこそおもしろくなるようなネタはたくさんありました。状況の変化を楽しむといいますか。
竹内：ただ、あのエピソードでそれをやっちゃうとメモリや処理の問題で、厳しいんですよね。
――なるほど。ほかのエピソードでもそういったボツになったアイデアはありますか？
大黒：はい。エピソード5の陸上戦艦は、乗り込んで奪ったあと自分で操縦できるようにしようと思ってました。戦艦を操縦する人、レーザー砲を撃つ人、銃座で攻撃する人というようにもっと役割分担をしようと考えていたんです。あとはエピソード4の上陸のシーンですね。ゲームではあそこをデモシーンで見せていましたが、本当は実際にやってもらおうと考えていたんです。
――ノルマンディー上陸作戦のオマハビーチのような？
大黒：そうです。本当はバイク型のVSで海上を飛行して上陸してほしかったんですよ。あそこは上陸後に4人のスタート地点がバラバラになるんですが、そのあたりにアイデアの名残がありますね。もともとは上陸までのスコアで上陸地点を変えようと考えていました。
――お2人それぞれ好きなエピソードはありますか？
竹内：ノマドが出てくるエピソード5ですね。僕は今回の作品はあんまり口を出していないんですけど、最初のときに陸上戦艦を登場させたいということだけ伝えました。なので、あそこのエピソードを嫌いって言ったら、今、大黒に刺されると思います（笑）。やっぱり砂漠の巨大な移動物体に乗り込んで、それを乗っ取るってシチュエーションはおもしろい。そういった、なんでもできる感が『2』の目指していることじゃないかと。そのわりには、僕あそこのエピソードすっごい下手なんです。コントロールポストをキープできないんですよね（笑）。
――ノマドは雪賊のなかで一番盗賊らしいですね。
竹内：そうですね。ノマドの顔がわからないのもいいなと思っています。あのドラム缶や一斗缶に穴を空けただけのようなかぶり物も含めておもしろいですね。あれだけオバカだと人間味が出ていていいなぁと。
大黒：あのかぶり物って丸と三角と四角なんですよ。
竹内：それが「おでんからヒントを得てます」とかだったら感動するんだけどなー（笑）。
――キャラクターに関しては竹内さんから注文がありましたか？
大黒：ないですね（笑）。他のエピソードのキャラクターは真面目な人が多くて、どこかで崩したいという思いから、ノマドというキャラクターを出してみました。
――では、大黒さんのお好きなエピソードは？
大黒：僕は2つあります。最初はジャングルですね。当初考えていたことを素直に作っていけたのがジャングルだったんです。マップに分岐もありますし、やりたいことができるステージ構成ではないかと。林者の採掘場のステージは、対戦マップのような地形になっていて、そこでコンピュータのAIとオンライン対戦のようなバトルを楽しめる作りにしてあります。『2』は協力プレイを重視しているんですが、元々オンラインバトルを楽しむような協力プレイが作りたいという考えがありました。それをもとに作っていったのがジャングルだったので、好きなエピソードになってますね。お話的な意味でいうならエピソード6も好きです。ストーリーに関してはシナリオライターに任せていて、細かいところまであまり口出ししないんですが、あそこだけは「ゲームをしているところに演説を流したい」と唯一注文を出しました。あそこのために音楽スタッフがオーケストラのサブテーマ曲を作ってくれたりしたので「あぁ、やっぱりディレクターってえらいのか」と思いましたよ（笑）。

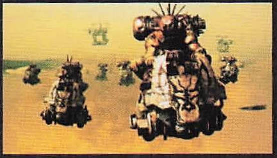
ボリュームがあり自由度が高いからこそ起こる化学反応

――開発を振り返ってみて苦労された点はどこですか？
大黒：増えすぎたリソースを管理するのが大変でした。何か新しいネタを出したいといったアイデア面で困ることはなかったんですが、今作は内容が盛りだくさんなので要素を増やそうとするたびに容量との戦いになってしまって。宇宙空間で戦ってもらいたいとか、ジャングルで戦ってもらいたいとか、ユーザーに遊んでほしいステージを優先してシナリオを構成してもらったので、シナリオライターも苦労したと思います。
――宇宙のステージでは戦い方も変わりますしね。
大黒：そうですね。重力が低いのでジャンプすると高く跳べますし、宇宙遊泳ができるようになってますから、空間を生かした戦い方ができると思います。
――この前データポスト争奪戦をやった際、敵の1人（海外の方）が3人乗りVS・ドライオンをデータポスト前に置いていたんです。右の複座を固定砲台のようにして敵を牽制していたんですね。私は頭上から近づいて左の複座に乗り込み、右の複座を攻撃したんです。すると相手も反撃してきて、複座対複座というわけのわからない戦いになりました。その後、その方は複座を降りてVS本体に乗り込み、起動するや後退でガケのほうに歩き出したんです。それを見て、あぁ、この人はガケからVSごと私を捨てようとしていると気付きました。その数秒後にやっぱりガケから落ち始めたので、私は急いで複座から脱出して泳いで逃げました。相手はそのまま落ちていきましたけど……。
竹内：その操縦者もピーンとひらめいたんでしょうね。「あ！　VSごと捨てれば倒せる！」と（笑）。
――そうだと思います。ひらめき合戦です（笑）。
竹内：でも、そういう遊びは『ロスト プラネット』しかできないと思うんですよ。普通のシューターでは、なかなかないシチュエーションですからね。そういった遊びをもっとやってほしいと思います。
大黒：ほとんどのゲームは、プレイヤーが遊んだときに開発側が想定したおもしろさに達するように作るんです。ところがこのゲームの場合は、“いろんなことができるように作ったからこそ起きる化学反応”のおかげで、こちらが想定したおもしろさを超えていくと考えています。
竹内：『ロスト プラネット』はゲームデザインの外に行ったところにゲームのおもしろさがあって、そのへんは僕らもどう転んでいくのかわからない部分もあります。そういった部分はアップデートなどで対応していかないとダメだなと腹をくくっていますけどね。
――そういえば、カタパルトもおもしろいですよね。
竹内：僕は最初、人だけで飛んでいけることを知らなくて、実際に見て驚きました（笑）。
大黒：フォックスハンティングのゲームタイプのチェックをしているときに、フォックス役の人が目の前のカタパルトで飛んでいっちゃったんですよ。あまりにも目立つんで、追う役のすべての人に見つかっていましたけど。
――（笑）。私はデュアルコンプレックスのステージで対戦をやっているときに、敵のオスプレイ（ヘリコプター型VS）から攻撃を受けていたので、目の前にあったカタパルトで脱出しようと飛び出したら、飛んでいる間に後ろからずっと撃たれてました（笑）。
竹内：そういった子供がやんちゃをするような遊び方を

「プレイヤーが起こす遊びの化学反応に期待しています」

電撃スタッフによる『ロスプラ2』クラン「雷賊」結成!!

KAMINARI ZOKU



電撃PlayStation&電撃ゲームス有志による特別編成チームが立ち上がる!!

電撃スタッフの『ロスプラ2』が好きなライターや編集者によって結成されたコミュニティ“雷賊”がこのたび発足した。今後雷賊は、カプコンのオフィシャルページで運営している“コマンドコロニー”にクランを開設し、対戦企画などを実施していくことになる。なお、電撃PlayStationとの合同企画であり、少ないメンバーで2機種を同時サポートしていくことは難しいため、イベントなどは当面PS3で行う予定だ。Xbox 360ユーザーには申し訳ないが、あらかじめご了承いただきたい。

そして次号(7月29日発売)では…『ロスプラ2』開発チームとバトル!!!!

雷賊の活動第1弾として、『ロスト プラネット 2』の開発者の方々とオンライン対戦を行うことが決まった。開発チームには、当然ながらマップや武器に精通している方や世界ランカーなど、レベルの高いプレイヤーがうようよいる。そんな猛者を相手に、結成したばかりの雷賊は果たしてどう戦うのか？　ただでさえ統制の取れていない雷賊は意思の疎通がとれるのか？　その詳細は次号でお届けする。なお、今後は読者のみなさんにクランにご登録いただいて、ゲーム大会などにご参加してもらうような企画も検討中。まずは、生暖かい目で雷賊の活動を見ていてほしい。

雷賊メンバー紹介

結成はしたものの、チームでまとまった対戦を行ったことがないというなんとも前途不安な雷賊。しかし、そこはそれ。みな現役ゲーマーだけに意外と活躍しまっせ。



KSWKZ
・雪賊:頂賊
・武器:バスターグレネード

電撃PlayStation所属。データポスト命！　とにかくオレンジ色のぶっといアレを、ボタン連打でおっ立てるのがたまらなく快感というお方。FPSやTPSが得意。



sakutaro-
・雪賊:轟族
・武器:ニンジャスライサー

電撃PlayStation所属。スナイパーライフルを手に入れたら、ひたすら高いところに移動して狙撃。もしくは、ショットガンを使った近距離戦が好み。VS操縦は苦手です。



moo_moo
・雪賊:麗隊
・武器:ダミーグレネード

電撃PlayStation所属。敵部隊の裏を取りに行ったら、そういうヤツを待っている人にやられたりとか、そんな感じ。ハテナボックスからいいアイテムが出ないのが悩み。



OSHO-W
・雪賊:麗隊
・武器:ハンドキャノン

電撃ゲームス所属。シリーズ初プレイの初心者。難易度EASYのキャンペーンをゆるーく遊ぶのが最近の楽しみ方。対戦経験が少ないが、その視線は常に戦場を見据えている。



Ron
・雪賊:潜族
・武器:マシンガン2ショットガン

電撃ゲームス所属。メディア大会準優勝の実力者でもある。データポストを見たらガンガン起動！　味方の援護に命を賭けます。VS戦よりは白兵戦のほうが得意かも。

もっとしてほしいんですよね。コマンドコロニーを利用してダンス部屋とかを立てるだけでもいいと思うんですよ。オンラインゲームでみんなそろって笑えるようなTPSってなかなかないと思うので、こういった要素はウチのゲームの大切なところだと思うんですよね。

やるべきことがわかるようでわからないようにすること

――GJ（グッジョブ）システムを盛り込もうと思ったのはなぜですか？

大黒：簡単に言うとレールの上を走るだけのゲームにしたくなかったんですね。つまり、ミッションが出てきてそれをこなすだけのゲームシステムにはしたくないと思っていました。かといって何も指示がないと何をすればいいのかがわからなくなってしまうので、その中間を狙う方法はないかと考えた結果、僕はそれを“半透明のレール”という言葉を使って開発チームに説明していました。そのレールをゲーム中に敷くことで、なんとなくやるべきことをプレイヤーに教えつつ、プレイヤーが自分で探す方向へ促すことができるだろうと。たとえば「AKを倒せ」という指示が出ても、倒し方によって金・銀・銅とランクが変われば、どうすれば金を取れるのかいろいろ試してくれると思うんですよね。『ロスト プラネット 2』ではGJシステムが1つの解答になりましたが、これで満足しているわけではないです。これは僕の開発ポリシーとしてずっと追っているテーマですね。

竹内：たとえば『マリオブラザーズ』って2人の協力プレイですよね。床から敵キャラクターを転がして踏むというのがルールじゃないですか。ところが、床を叩いて味方を飛ばせば敵にぶつけて倒せますよね。ああいう、別の遊び方を用意してあるだけで自由度は広がります。僕らはああいうのに憧れるんですよ。

――ユーザーが新たな遊び方を発見していくような作りですね。

竹内：はい。これは常に考えていることなので、何かのゲームでうまくいかなかったからやめてしまうのではなくて、次は形を変えて再挑戦する永遠のテーマですね。

豊富なキャラクターカスタマイズとVSの特殊な性能について

――カスタマイズ用のパーツをランダムで入手できるようにしたのはなぜですか？

大黒：これは、いろいろなプレイヤーが生まれるようにしたかったからですね。これを購入する方式にしてしまうと、みんな似たような装備の似たようなプレイ方式になってしまうと考えたんです。対戦をやるときにはやっぱりいろいろなプレイヤーと出会いたいですし、先ほどの化学反応を起こしたいという意図もあったので。

――VSに特殊な性能をつけようと思ったのは？

大黒：VSには2段ジャンプができるとか、スライドが速いといった特徴以外にあまり大きな差がないなと実は思っていたんですよ。で、何か特徴を際立たせようということになって、今回いろいろと検討しました。

――ニータのデータポスト上げは便利ですね。

大黒：結構使えますね。ニータは弱いですが、あの能力のおかげで活躍できるかと。ほかにも光学迷彩が使えたり、炎や電撃の効果を無効にできる機体があります。

――あとはグランシードとカクタスが2機合体できるとか、大破界（セット4）にある大型ミサイル搭載VSとかですかね。あのミサイルは撃ち上がるときれいで見ちゃいますね。見ている場合じゃないんですけど（笑）。

竹内：「うわーキレイ」って（笑）。

大黒：あのミサイルが発射されたあと爆発するまでの時間は、いろんな話をしてほしいんですよ（笑）。それぞれの思い出を（笑）。そういう時間です（笑）。

竹内：いやー、前作でゲーム始める前に「俺、これが終わったら田舎で結婚するんだ」とか言ってスタートボタン押すみたいな遊び方がはやってたのもありまして。

――死亡フラグを立ててからゲームをするみたいな。

竹内：そうですそうです。

大黒：そういったネタ系の武器を使って長く遊んでもらえたらいいなぁと思っています。

――ミサイルはこちらに向きを変えたときが怖いですね。

竹内：あの瞬間、みんなで敬礼のアクションをしてから食らったりするとおもしろいですよ（笑）。

――確かにある種、諦めの境地に達しますね（笑）。

竹内：そういうのを見て今の試合はおもしろかったなぁと思ってもらえるといいですね。

大黒：プロレス的なノリは大事ですね（笑）。

――じゃあ、あれが発射されても怒っちゃダメですね。

竹内：ダメですダメです（笑）。ちゃんと覚悟を決めて、みんなで最後の時を迎えて下さい（笑）。

オンライン対戦についてのアレコレ『2』を振り返っての感想

――オンライン対戦のなかに、「勢力マッチ」を採用した理由を教えてください。

大黒：これはマルチプレイを毎日やってもらうための仕掛けとして考えました。勢力図を見て「どこが今劣勢かな？」とか「よし参戦してやるか！」という気持ちになってもらえればいいかなと。実を言うと、本当はプレイヤーの国別対抗にしたかったんですよ。やっぱり自分の国が圧倒されていたらがんばろうと思うじゃないですか。ただ、そうしてしまうと本当に“国の戦い”になってしまって戦争をイメージするのでやめました。

――開発段階で麗隊（女性キャラ）が幅を効かすと予想されてました？

大黒：予想といいますかそうなると思ってました（笑）。実際始まったら案の定そうなっていましたね。

――個人的に、海外の方は麗隊はあまり使わないかなぁと思っていましたが、実際はぜんぜん違いましたね。もしかしたら女性キャラクターが使えるTPSやFPSってあまりないからかもしれませんけど。

竹内：そうですね。あれは僕も意外でした。何か憧れのようなものがあるんでしょうかね（笑）。

――最後に、『2』を振り返ってみていかがですか？

大黒：細かい部分ではこうしたかったという点もありますが、やりたいことがほとんど詰め込めたので満足しています。今はまだ『3』の構想なども出てこないですね。

――遠くないうちに続編も遊びたいです（笑）。

竹内：ゲームの世界設定は1作目の立ち上げ時からいろいろと考えられているんですよ。惑星の入植前からかなり先の話まで。今回はその長い話の中間あたりを切り取った格好なので、続編はいずれ作るかもしれないですね。

――でも、大黒さんも全力投球した感じがありますし、すぐに続編が出ることはないんでしょうね……。

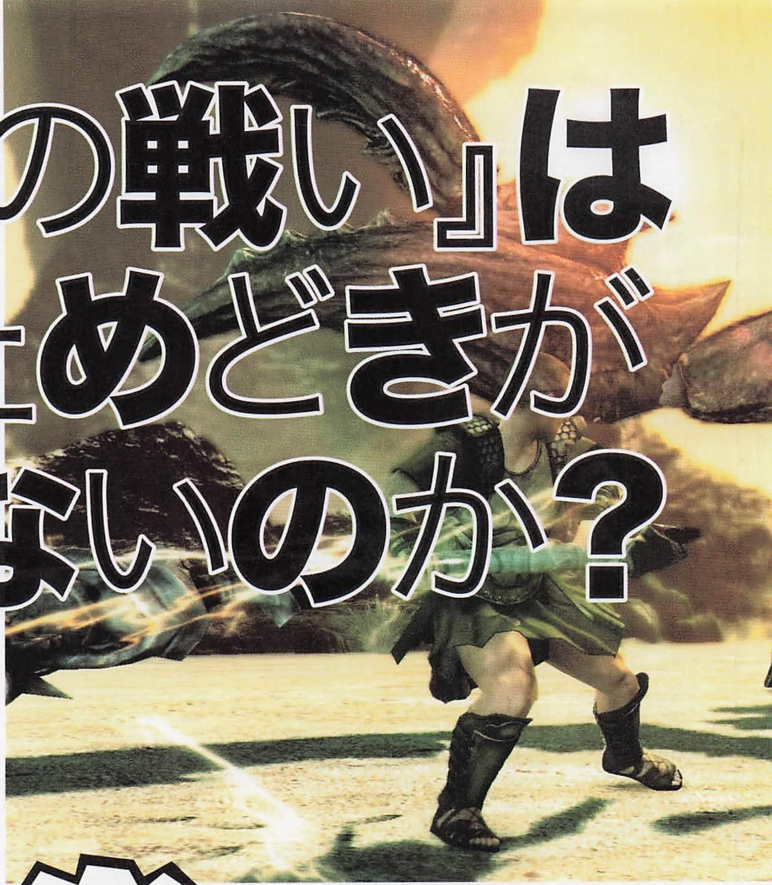
竹内：完投したようなので、今は別のことがやりたいのかもしれないですね。投手で言ったら中三日？

大黒：松坂以上に投げてましたよ（笑）。アイシングしているような状態です。でも竹内は「右がダメなら左で投げろ」って言うんですよ（笑）。

――早めの登板を期待しています（笑）。本日はありがとうございました。

「『2』は全力投球でやりたいことを詰め込みました」

『タイタンの戦い』はどうして止めどきが見つからないのか？



神の子・ペルセウスとなって人間達とともに神々やクリーチャーと戦う、映画『タイタンの戦い』を題材にしたゲームが登場。やり込み型ゲーマーのツボを突くこの1本、見逃し厳禁ですっ！

Play Impression プレイインプレッション

プレイヤー：五郎

長時間やり込めるゲームには目がない、ACT大好きなライター。中途半端なことがキライで、アイテムや図鑑など、なんでもコンプリートしたがる。

止めどない物欲の連鎖にドップリハマりました

今回、本作をプレイするにあたって、個人的に「タイアップもののゲーム＝映画の再現性が強くて原作を知らないとあまり楽しめない」という先入観があったのですが、もともと神話の世界に興味があったのでとりあえずやってみることに。はじめは、軽い気持ちで2～3時間ぐらいやってみようと思っていたのですが、気づいたら10時間以上ぶっ続けで遊んでいました。なんでだろう？　どうやら、飽きのこない多彩なアクション、攻略性の高いバトル……それと、サブウェポン（以下、SW）の強化と素材集めがおもしろい気がする。武器ごとのアクションや敵となるクリーチャーの挙動も作り込まれていて、この作品はタイアップものというよりも、アクションとしての楽しさが重視されているのでは？　と感じはじめました。それを意識してからハマり出したのが先ほども挙げた「SWの強化と素材の収集」。そもそも、このゲームは武器や能力を敵から奪い取れるというところが斬新。敵をチャンス状態（弱ってスキだらけの状態）にして「SWシーズ」をキメると激しい格闘が始まるのですが、その際にタイミングよくボタンを押していくだけで「敵の攻撃を巧みにかわしながら奪い取った武器でトドメを刺す」といった、映画のアクションシーンのような演出が見られるんです。これは気持ちイイ。SWの種類も実に豊富で、斧や弓といった武器のほかに、翼や尻尾、コアといった敵の肉体そのもの（！）も武器になります。斧は硬質の鎧をまとった敵に強く、竜巻を巻き起こせる翼は飛行中の敵に強いなど、SW効果はどれも特徴的。なので、見たこともない武器を持っていたり、変わった攻撃方法をしてくる敵を見かけたりすると、自然と「おい、オマエの武器よこせよ！」というアグレッシブな気持ちになるんです。こうやって手に入れたモノは、SWシーズをキメたり、敵の防具や部位を破壊したりして素材を集め、徐々に強化していくことができます。強化に必要な素材は、メニューの敵図鑑を見ればどの敵が落とすかが一目瞭然。その敵図鑑を見て、対象の敵が出現するチャレンジクエストに挑むわけですが、倒しても倒しても一向に目的の素材を落とさない。単に、ドロップの確率が低いだけなのか？　それとも、何か別の方法で落とさせるのか？　考えても打開策が浮かばないので、ひとまず本編を進めると、またまた新たなSWをゲット！　さらに、新たなチャレンジクエストも開放されて……いつのまにか「SWを強化するために物語を進めなきゃ！」と思うようになっていました（笑）。なぜこれほどハマるかというと、各武器に設定された「未開放スキル」と「アビリティ」の存在が大きいかなと。同じ武器でも、備わっているスキルとアビリティによって、まったく違った性能になるんです。例えば斧1つとっても、ジャンプしながら斧を投げつけたり、自分の周囲をぐるぐる回転させたりできるスキルがあるので、これを開放するかしないかで使い勝手が全く違う。その一方でアビリティは、攻撃を食らってものけぞらなくなったり、チェーンシーズが実行しやすくなったりするなど、支援的な効果を得られます。どちらも基本的に1つのSWに複数備わっているので、より効果的な組み合わせのものを求め、ひたすら素材を集めて強化したくなるワケ。こうして、自分が満足できるSW、スキル、アビリティを追求していくと止めどきが見つからず、「さっき手に入れたSWのスキルとアビリティはなんだろう？」と、強化と収集の無限連鎖にハマっていくのです。

本作をやらずにいるのはもったいない

プレイヤーと開発者の目線で作品に秘められた魅力を語る

君は知っているだろうか？『CLASH OF THE TITANS：タイタンの戦い』（以下、タイタンの戦い）がメチャクチャ遊べるゲームだってことを！　ここでは、ライターによるプレイレポート&開発者インタビューによって、作品に込められたこだわりやおもしろさの秘密に迫っていく。



▲本作は、剣や弓を使ってクリーチャーと戦うミッションクリア型のACTだ。多彩な武器とアクションの組み合わせにより、戦い方はプレイヤーの数だけ存在する。

システム紹介 1　物語の進行はテンポのよいクエスト形式

ゲームは、下の図のようにクエストをクリアしていくことで進んでいく。物語の節目となるクエストを達成すると、さらに下の3つの要素が追加されることがある。

■物語のおおまかな流れと進行によって追加されるもの

①特定の人物と会話してクエストを受ける → ②目的地へ向かいクエストを達成する →（追加）③物語が進み次なる舞台へ！

●チャレンジクエスト
物語には影響しない内容のクエストがいくつか追加され、セーブポイントから自由に挑戦することができる。チャレンジクエストの目的は、主にサブウェポンの強化に必要な素材（ギフトアイテム）の収集。なお、クエストによっては、時間制限や敵の全滅といった特殊な条件が設定されている場合もある。

●メインウェポンのスキル
メインウェポン（片手剣）の弱、強、ジャンプ攻撃の組み合わせに、新たな攻撃の連係が追加される。

●サポートキャラクター
仲間が加わり、クエストに同行させて一緒に戦えるようになる。バランス型やパワー型などのタイプが存在。















①サブウェポンである二刀剣のスキルの1つ。素早い連撃で正面の敵を斬り刻む。②敵に向かって無数の矢の雨を降らす、強力な弓のスキル。③チャンス状態になると敵はオレンジ色に明滅する。この状態から敵の武器や素材を奪い取ることができる。④映画でおなじみの人物によるイベントが挿入されて、ゲームに華を添える。⑤サポートキャラクターとともに敵と戦う。仲間のタイプにより、戦い方や攻撃手段が変化！ ⑥ペルセウスの数十倍、数百倍にも及ぶ巨大なボスが続々と登場する！

CLASH OF THE TITANS THE VIDEOGAME タイタンの戦い

CLASH OF THE TITANS：タイタンの戦い

発売中(6月17日)	¥7,329(税込)		
PS3	ジャンル	A・AVG	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1〜2人	協力
発売中(6月17日)	¥7,329(税込)		
Xbox 360	ジャンル	A・AVG	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1〜2人	協力

強い! デカい! 攻略性の高いボスのオンパレード

登場するボスは、サイクロプスやメデューサなど、RPGやACTをよく遊ぶ人なら1度は名前を聞いたことがあるクリーチャーが多いですね。数あるボス戦のなかでも一番衝撃的だったのが、サンドサーペントと対峙したとき。その大きさは、ペルセウスの数百倍！ っておいおい……。しかも、1回の攻撃で体力を半分近く減らされたのにはビビリました。こんなデカくて強いヤツをどうやって倒すの？ と戸惑ったんですが、さすがは神の子ペルセウス。詳細は伏せますが、最後には豪快な方法で撃破するシーンを見られました。基本的にクエストの最後にはボス戦があるのですが、どれも一筋縄ではいかず、なんらかの攻略の糸口を見つけないと倒せるか倒せないかの瀬戸際に追い込まれる、若干キツめなバランスでしたね。つまり、いろんなSWを駆使して弱点らしき部位を積極的に狙っていく必要が出てくるわけです。うまく弱点を突けば、一時的にひるませたり、ダウンさせたりでき、おまけに部位破壊にもつながってレアな素材が手に入ることもあります。パズルや謎解きのように試行錯誤しながら戦って、ついに弱点を発見できたときには、「オレ、スゲー！」って気分になれますよ。

中盤になってようやく気づいた素材集めの奥深さ

物語が中盤ぐらいまで進んだ頃。SWもそれなりに揃ってきたけど、SWリストに空欄が残っている。これってもしかして、取り逃したSWがあるのでは？ と気になり始め、序盤のチャレンジクエストへ向かいました。そこで、あとから手に入れたSWで敵を倒していると、お初のSWが手に入っただけでなく、敵図鑑には載っているけど入手できなかった素材まであっさりゲット！ どうやら、敵にはSWに対応した弱点が設定されているみたいで、単純に倒していくだけでは特定のSWや素材は手に入らないことにいまさらながら気づくことに。こうなると、「全部」を調べずにはいられない……。あらゆるチャレンジクエストに何度も挑み、出現する敵すべてにあらゆるSWを試すという行為に没頭する日々が始まります。すると、みるみるうちにSWと素材が集まり、新たなスキルやアビリティをどんどん習得。これだよこれ……コンプリートしたがりのオレにとって、この「空きが埋まっていく様」は何物にも代えがたい快感なんだよ！

こうして手に入れた素材には、赤い文字で示されたレアなものがいくつかあるのですが、これらの入手確率を高めるには、SWシーズ中に「ジャスト入力」（赤い円の範囲内でボタンを押す）を連続でキメることが求められます。入力はボタン1つだけど、タイミングは意外にシビア。これを決めれば3連続という場面に限って、プレッシャーに弱いのかなぜか失敗してしまいます。確信はないけれど「全部成功させればきっと何か特別な素材が手に入る！」と思い込むことでパーフェクトを目指してひたすら敵を倒しまくりました。そんなこんなで夢中になりすぎて、最終的にはクリアまでしてしまいましたが、ここまでがんばってもSWや素材の収集率は約7割。たぶん、何か肝心なことを見落としているのでしょうが、クリア後もさらにやり込み要素が待っていることに驚き。このゲーム、徹底的にやり込めば50時間以上は余裕で遊べます!!

2 敵から素材を集めてサブウェポンを強化

敵が持っている武器や能力の多くは、奪い取って自分のものにできる。それらはすべてサブウェポン（以下、SW）として使用でき、素材（ギフトアイテム）を消費して攻撃力を上げたり、特殊な効果を付加させたりできるのだ。

①敵から武器や能力を奪い取る

敵は、弱らせたり隙をついたりすることでチャンス状態にできる。チャンス状態中にSWシーズというアクションを成功させるとその敵の力を奪い取れる。



▲SWシーズ中は、中央に向かって収縮する青いリングが消える前にボタンを押せばよい。

②シーズポイントと素材を集める

SWシーズで敵を倒すと、SWのほかにシーズポイントと素材が手に入る。SWシーズ中に赤いリングの範囲内でボタンを押してトドメを刺せば獲得量が増える。

③SWのステータスを強化する

所持しているシーズポイントと素材を使えばSWのステータスを強化できる。SWにより強化の限界値は決まっている。

■SWの強化できる項目

ATK：SWによる攻撃力が上昇する
SE：SWの使用コストが減少する
スキル：新たな攻撃方法が追加される
アビリティ：特殊な効果が永続的に付加される

開発者インタビュー こぼれ話：その①

三輪氏：作中にはブーボーってキャラが出てくるんですが、旧作の映画で人気が高かったのでこだわって作りました。でも、今回のリメイク版の映画でたくさん登場すると思ったら、1シーンしか出てこないんですよ（笑）。それでもどうしても登場させたくて、なんとか了承を得ました。かわいくて好きだったので、いつでも話しかけられるようにしようということになり、セーブやチャレンジクエストを行うための機能を持たせて何度も登場させています。

『タイタンの戦い』とは……

自尊心を高めるゲームである。



どうして『タイタンの戦い』は魅力的なのか？その答えを、ディレクターの三輪氏が答えてくれた。本作のおもしろさを知るうえで注目すべき4つのポイントについて、キーワードを参照しながらじっくり読み進めてみてほしい。



Director

ディレクター：三輪賀一氏

本作のディレクターを務める。過去に手がけた作品では、主にプランナーを担当しており、今作が初のディレクションとなった。

A1 強化の実感と収集意欲がリンクする中毒性の高いゲームサイクル

――本作は止めどころのない内容ですね。何か特別な仕掛けはあるのですか？

三輪氏：映画の制作陣から「ゲームはゲームとしておもしろければイイ」という話をもらったので、映画にはなかったアクションを取り入れるなど、ACTとしてかなり自由に作らせてもらいました。顕著な例は「敵から力を奪い取る能力」ですね。ペルセウスは神様の子供なんですけれども、「じゃあ神々の力ってなんだろう？」というところから企画を立てて、いろんなネタを出しました。そのなかで、ほかのACTではあまりチャレンジしていない「敵から武器や能力を奪ってそのまま使う」ということを本格的にやろうということで制作を開始しました。敵対する相手がおもしろいものを持っていて、それを奪って使えると聞いたらいろんなアクションの想像が膨らみますよね？　でも、奪ってそれで終わりじゃ、おもしろさが循環しない。そこで武器を奪う要素に加えて、強化に必要な素材を獲得して武器を強化するという要素を入れてみたところ、ゲームとしてのテンポを損なうことなく強化と収集のサイクルを生むことができたんです。さらに、「新しい武器で新しいアクションを繰り出せたら気持ちイイのでは？」「うまく倒せたらいい素材が手に入ると嬉しいな」と、どんどんアイデアが膨らんで、作品を象徴するシーズアクションが完成しました。このような経緯で、物欲、達成感、爽快感を刺激する「ずっと遊べるゲーム」になったんです。

A2 簡単操作で爽快感を味わえる絶妙なバランスを追求したアクション

――アクションの爽快感が際立っていますが、何かこだわりはありますか？

三輪氏：アクション部分は正直、すごく苦労しました（笑）。まず、同じカテゴリの武器の性能のバランスをとるのが厳しかったんです。「でも、アンバランスなほうがACTとしておもしろいのでは？」という意見が出て、実際にやってみたらこれがおもしろくて。それで、バランスがある程度ブッ壊れていても、派手なアクションを楽しめる方向性で行こうと割り切りました。例えば、ゲーム中には「レア敵」がいるんですが、そいつらから奪えるサブウェポン（以下、SW）ではスゴイことができますよ。

――なるほど。それでは、操作方法が簡単であるにもかかわらず、プレイしていて飽きが来ないようにするためにどんな工夫をされたのでしょうか？

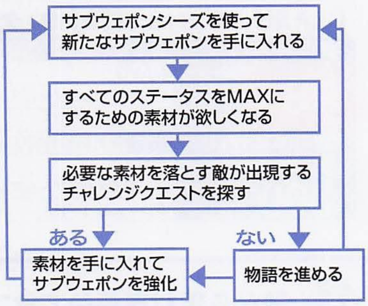
三輪氏：えんえんと同じアクションを見せるんじゃなくて、ある程度簡単な操作で違うアクションを出せて、人によって攻略法が異なるというのを目指したんです。まず、同時に装備できるSWはあえて4つに絞って、直感的に切り替えを楽しめるように調整しました。攻撃のキモになるSWシーズは、タイミングをあわせてボタンを押すだけのシンプルな攻撃ですが、敵の種類によって入力を受け付ける時間が違ったり、同じ敵でもランダムで微妙にジャスト入力のタイミングが変わったりする味付けをしています。光る輪の収縮が速い敵にジャスト入力を連続して狙うのは難しいですが、そういう敵はレア素材の入手難易度が高いヤツってことで許してください（笑）。

おもしろさの核となる 4つのキーワード

三輪ディレクターにインタビューで語っていただいた「作品のおもしろさを構成するポイント」の数々から、4つのキーワードを抜き出してみた。ここで作品の特徴を再確認してみよう。

A1 ▶【中毒性】

サブウェポンは物語を進めると登場する新たな敵から入手でき、強化するにはチャレンジクエストでの素材集めが重要になる。そして強化が済むと次の武器を入手するために物語を進めたくなる。このように、武器の収集と物語の進行はリンクしている。右のとおり、プレイヤーが達成感を味わえる行動は循環しており、プレイの止めどころは存在しない。



A2 ▶【攻撃アクション】







主な攻撃アクションは、スキル、サブウェポンシーズ、チェーンシーズの3つに分けられる。スキルは敵にダメージを与える攻撃、サブウェポンシーズはサブウェポンや素材を入手する攻撃、チェーンシーズはサブウェポンを使うためのソウルを吸収しつつ、敵を一掃する攻撃だ。それぞれで役割が違うため、使いどころを意識して立ち回る必要がある。

開発者インタビュー こぼれ話：その②

三輪氏：あるクエストで「動く石像の敵」が登場するのですが、動きがカクカクしてるんですよ。初めて見ると「フレーム落ちしてるんじゃないか？」と思うかもしれませんが、それは違います（笑）。実は、あえてこうした表現にしているんですよ。これは、1981年にレイ・ハリーハウゼン氏が制作した旧作「タイタンの戦い」に出てくる石像の敵の真似て作っているんです。動きが石像っぽいし、何より元祖を踏襲しているという点が、映画スタッフにも高く評価されました。



”まさにキメラって感じの新しいものができました。“

三輪氏イチ推しのクリーチャーはキメラ。獅子の頭、山羊の身体、蛇の尻尾を持つ「スタンダードな姿」でありながらも、その存在感はすさまじい。

A3 ギリシャ神話への解釈を進めて生まれた個性的なクリーチャー

――やはりというべきか、クリーチャーとの戦いは燃えますね。本作にはいったいどれだけの数のクリーチャーが登場するのでしょうか？

三輪氏：登場する敵は、映画にはあまり多くは出ないのですが、本作では100体以上います。映画に出ていないものは、ギリシャ神話でおなじみのクリーチャーをベースに私達が描き起こしました。つまり、「ほとんどがオリジナル」といっても過言ではありません。デザインに関しては、まず「ウチがギリシャ神話を表現するならどんな形にする？」ということから始まったんですが、映画の世界観を壊さずに独自の色を出すところは特に苦労しましたね。1体を作るにしても、大量のデザイン画を描いて、その中から、「『タイタンの戦い』の○○はこれだ！」っていうのを選ぶんです。そこからさらに試行錯誤して詰めて出来上がったものを版元にチェックしてもらい、承認を得て初めて1体のクリーチャーが完成するんですね。ですから、ボスのデザイン画なんて大量に倉庫に眠っていますよ（笑）。こうしてでき上がったなかでも、私のイチ押しはキメラですね。ウチのアートディレクターが描いたキメラは、作品の世界観に沿いつつもどこか新しくて、まさにキメラって感じの新しいものになりました。それと、ゾンビやスピリッツ、スカルキングは、ギリシャ神話には出てこないんですが「タイタンの戦い」の世界観のなかで存在していても違和感がないので入れました。特にスカルキングは変わり種で、最初見たときは「なんだコイツ？　ギリシャ神話じゃないよな」と思っていたんですが、ゲームに落とし込んだときにすごくハマりそうだったんです。部位破壊がガンガンできたり、骨だから壊れてもすぐに再生したりしてもいいんじゃないかという案も出て、私自身が戦ってみたいと思えたので採用しました。

――確かに、クリーチャーはユニークなデザインのものが多いですよね。

三輪氏：特にメデューサは凝って作りましたね。参考用として映画の撮影カットを見たときに、コイツはメチャクチャいい動きをするっていうのがわかったんです（笑）。でも、ああいったヌルヌルするヤツのモーションを作るのはすっごい大変で……。苦労の甲斐あってクオリティの高いものに仕上がりましたが。ちなみに、クリーチャーは1体ごとに動きや特徴に特化したパラメータを設定していまして、嫌がるもの（弱点）が自然とわかるようにデザインされています。ゲーム中で強敵だなと感じても、別の武器だとあっさり倒せるなんてこともあるので、いろいろ試してみてください。

A4 「人間らしさ」が随所に見られる超人的な神々の戦い

――ギリシャ神話をテーマにした作品ということで、こだわった点はありますか？

三輪氏：開発が決まった際、まずギリシャ神話のことを深く知るために、私自身、図書館に通って、大量の資料を読み漁るところからスタートしました。そこで得た知識から、映画の世界観を壊さずに、いかにゲームに落とし込むかということを考えたのですが、そこは本当に苦労しましたね……。映画の雰囲気を壊しちゃったら意味がないですからね。しかし、苦労の甲斐があって、ゲームでしか味わえないオリジナルのエピソードやシチュエーションを組み込むことができました。もともと、このゲームの脚本は実際に映画の脚本を書いてくれた方々にシナリオやセリフを監修してもらっているので、映画の内容はしっかり踏襲できていると思います。

――物語としては、どんなところが見どころになるのでしょうか？

三輪氏：ギリシャ神話で有名なゼウス、ハーデス、ポセイドンの3人の神々にまつわる物語なのですが、現代の私達にも理解できる「人間らしさ」があるところがおもしろいですね。大まかに物語の設定を説明しますと……。上記の3神が親であるタイタン族を滅ぼしたときに、ゼウスはハーデスを騙して神の最も高い位に就いたんです。ゼウスに騙されて冥界に送られてしまったことに気づいたハーデスは、いつか彼に復讐してやろうと画策するんですね。そんな折、人間が神に対して不信感を抱くような事態が起きるんです。ハーデスはここぞとばかりに「人間をこらしめろ」とゼウスを焚きつけるんですよ。実はこれはハーデスの策略で、人間が恐怖を感じるほどハーデスは力を得ることができ、ゼウスは弱っていく……という仕組みなんです。主人公のペルセウスは、そんな2人の確執に巻き込まれて、愛する家族を失い、神へ戦いを挑むことになる青年です。ですから、彼らは神々ではあるんですけど、どこか人間くさいんですよ。壮大な世界観とそんな人物関係が設定の妙となっていて、ギリシャ神話を知らなくてもとっつきやすくなっていると思います。

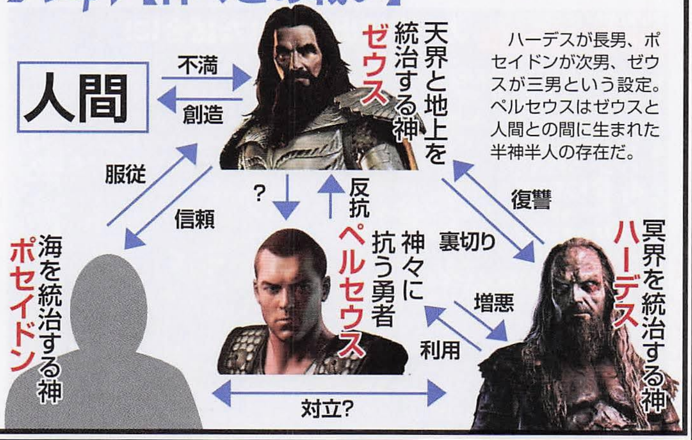
A3 ▶【クリーチャー】

本作では、ギリシャ神話における伝説上の生物達が敵として多数登場する。以下に掲載しているのはその代表ともいえる4体で、このほかにも、完全にオリジナルの敵が数体登場する。



A4 ▶【神々との戦い】

ハーデスが長男、ポセイドンが次男、ゼウスが三男という設定。ペルセウスはゼウスと人間との間に生まれた半神半人の存在だ。



『タイタンの戦い』NEWS!

6月24日からDLCで追加クエストが遊べる

さまざまなクエストが遊べる本作だが、6月24日から2つの無料ダウンロードクエストが配信される。ゲーム機をインターネットに接続してクエストをダウンロードすれば、各所にいるブーボーに話しかけることで「怪鳥の鳴き声」と「幻惑の歌声」に挑める。ぜひ高成績でクリアして、ここでしか手に入らないサブウェポンと貴重なギフトアイテムをゲットしよう。



▲ダウンロード料金はどちらのクエストも無料。迫り来る敵を打ち倒し、ギリシャ神話の英雄となれ！

開発者インタビュー こぼれ話：その③

三輪氏：ゲームに登場する人物は多くの場合、私達がデザインしたモデルを映画に出演する俳優さん達に実際に見てもらうんですけど、ありがたいことにほとんどが一発OKだったんです。でも、主演のサム・ワーシントン氏からは、1つだけ修正依頼がきました。一体なんだろうと思ったら、「スカートの丈が短い」とのこと。プレミア試写会でも「オレのスカート姿を見てくれ！」と言っていたぐらいなので、彼は相当スカートのことを気にしているんでしょう（笑）。

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

ワールドカップ開幕記念の特別企画！　実際と同じ試合日程の順に行われた編集部内W杯の激闘の様子をレポート。編集部で一番サッカー（ゲーム）がうまいのは誰だ!?

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

機種	発売	価格	ジャンル	メーカー	備考	
PS3	発売中(2010年5月13日発売)	¥5,040(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数：1〜7人／オンライン対応(最大8人)	ACT 対戦 協力
Xbox 360	発売中(2010年5月13日発売)	¥5,040(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数：1〜4人／オンライン対応(最大8人)	ACT 対戦 協力
Wii	発売中(2010年5月13日発売)	¥3,990(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数：1〜4人／オンライン対応(最大4人)	ACT 対戦 協力
PSP	発売中(2010年5月13日発売)	¥3,990(税込)	SPG(サッカー)	エレクトロニック・アーツ	プレイ人数：1〜2人	ACT 対戦 協力



ワールドカップ優勝国が早くも判明!!（ただし編集部内で）

いま世界は、4年に1度のサッカーの祭典「FIFA ワールドカップ」の話題で持ち切り。こんな世界的なビッグウェーブには乗るしかない、と考えたかどうかは定かではないが、お祭り好きな男達が集まる電撃ゲームス編集部も『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』を使って、勝手にワールドカップを開催することにした。サッカーが大好きな者、サッカーのことはよくわからないが、なんだかおもしろそうなのでノッてきた者（こちらがほとんど）など、16名の編集部員がそれぞれ好きなチームを選択し、編集部内優勝国をかけて争うのであった……。

Aグループ　ホスト国が意地を見せられるか!?

ホスト国だから有利
サッカーはテレビで見るだけのミーハーだけど、南アフリカでやることは知っているよ。ホスト国だからグループリーグは勝てるでしょ。

フランスの復活を夢見て
1998年のあの強さをもう一度！　今は世代交代に苦戦している感じだけど、ジニャックやグルキュフががんばってくれるはず。

	南アフリカ	メキシコ	ウルグアイ	フランス	勝ち点(得失点差)
南アフリカ(Rusty)		○ 1—0	○ 1—0	× 0—2	2位通過 6(0)
メキシコ(COM)	× 0—1		○ 1—0	× 1—2	3(-1)
ウルグアイ(COM)	× 0—1	× 0—1		△ 0—0	1(-2)
フランス(じゅし)	○ 2—0	○ 2—1	△ 0—0		1位通過 7(3)

PickUp! フランスvs南アフリカ　焦ってシュートボタンを押しっぱなし!?

Aグループの最終戦、じゅし率いるフランスとRusty率いる南アフリカとの対戦。勝ち点の低いメキシコが最終戦でウルグアイに勝利したため、フランスと南アフリカの決勝トーナメント進出は決まっていた。Rustyはここまでメキシコとウルグアイに勝利をおさめているものの、いずれも1−0と得点が少ないのが気がかり。得点が少ない原因はシュートボタンを押す長さの感覚がつかめず、ボールを高く打ち上げてしまっていたこと。DFの裏へ飛びだし、絶好のチャンスを何度か作るが、Rustyが放ったシュートはキレイに観客席に吸い込まれる……。そんなRustyを尻目に、じゅしは落ち着いて中盤のパスワークで南アフリカを崩し、スルーパスで作ったチャンスをモノにして2得点をあげる。Rustyとは対照的な決定力を見せたじゅしが勝利した結果、勝ち点で南アフリカを上回り、フランスが逆転で1位通過を決めた。



▲キーパーと1対1というチャンスで、Rustyのシュートが思いっきり外れた場面。

Bグループ　本命のアルゼンチンに注目

有名な国でしょ
とりあえず知ってる国を選んだらアルゼンチンになった。選手はマラドーナなら知ってるよ。え、今って監督やってるの?

ジャンプ世代ですから
ギリシャといえばサンクチュアリですよね。昔は試練に耐えたら聖衣が手に入ると信じてた。今が過酷な試練と思えなくもない。

	アルゼンチン	ナイジェリア	韓国	ギリシャ	勝ち点(得失点差)
アルゼンチン(谷やん)		○ 3—0	○ 2—0	△ 0—0	1位通過 7(5)
ナイジェリア(COM)	× 0—3		× 0—1	○ 1—0	3(-3)
韓国(COM)	× 0—2	○ 1—0		× 0—1	3(-2)
ギリシャ(そみん)	△ 0—0	× 0—1	○ 1—0		2位通過 4(0)

PickUp! ギリシャvsアルゼンチン　カード続出の荒れた試合に!

Bグループはそみんのギリシャと、谷やんのアルゼンチンによる最終戦。そみんはこの試合に3点差以上で負けると、韓国に得失点差で下回り、グループリーグ敗退を喫してしまうという状況。どうしても勝ち点が欲しいそみんは、谷やん率いるアルゼンチンの強力な攻撃力を抑えるために秘策を編み出す。それは終始後ろの方でボールを回して支配率を上げて、谷やんにサッカーをさせないというもの。そんな周りの目を気にしない寒い試合に対して、当然のように周りはブーイングの嵐! しかしこの作戦が見事にハマり、イライラがつのる谷やんがファウルを連発するという、まさに一触即発のムード。それでも90分間耐えしのぎ、なんとか引き分けに持ち込んだそみんが、2位でグループリーグ突破を決める。決勝トーナメント進出へのキップを得た代わりに、いろいろなモノを失った気がする戦いだった。



▲自陣でボールを回す修哲小ばりの「鳥カゴ」作戦で試合を支配したそみん。

C グループ　編集長はサッカー母国でW杯に挑む！

私でも知ってる
イングランドの選手って、ちょっとスポーツニュースを見ただけで名前が挙がる人ばっかり。それで、ベッカムはどこにいるの？

独立精神が好き
いつのまにかできていた国っていう印象ですけど、調べてみたら戦いの歴史を持つ国って書いてあって、カッコいいので選びました。

	イングランド	アメリカ	アルジェリア	スロベニア	勝ち点（得失点差）
イングランド（おしょう）		○ 1—0	○ 1—0	△ 2—2	1位通過 7 (2)
アメリカ（COM）	× 0—1		△ 1—1	△ 0—0	2 (-1)
アルジェリア（COM）	× 0—1	△ 1—1		× 0—1	1 (-2)
スロベニア（バイト2号）	△ 2—2	△ 0—0	○ 1—0		2位通過 5 (1)

PickUp! イングランドvsスロベニア　編集長相手にバイトが奮闘

編集長おしょうのイングランドと、バイト2号のスロベニアが繰り広げた一戦。サッカーゲームの経験がまったくない両者は、小学生が行うような、ボールに人が群がるワーワーサッカーな試合を終始展開していく。それでもイングランドのエースストライカー、ウェイン・ルーニーの決定力が存在感を示し、豪快なミドルシュートと味方のクロスにうまく合わせて立て続けに2得点を奪う。一方のバイト2号が操作するスロベニアもコーナーキックにヘディングを合わせて1点を返す意地を見せる。イングランドが2—1でリードしたまま後半の終盤をむかえ、見守っていた誰もがこのまま試合終了かと思ったとき、おしょうがキーパーのスローイングによって目の前の敵にボールを渡してしまう致命的なミスを犯す！　バイト2号はキーパーをかわしてガラ空きのゴールに冷静にボールを（文字どおり体ごと）押し込み、試合は引き分けに終わった。


▲おしょういわく「ボールを前に蹴りだそうと思ったらボタンを間違えた」とのこと。

D グループ　混戦模様のグループD

筋金入りのドイツファン
クラブチームはユベントスファンですが、代表は10年以上のドイツファンです。現役でボールに触っているので自信はアリ！

どこでもよかった
浦和レッズファンなのでサッカーは好きだけど、代表チームにはあまり興味がないので、とりあえず知らない国を選んでみました。

	ドイツ	オーストラリア	セルビア	ガーナ	勝ち点（得失点差）
ドイツ（冨畑）		○ 3—0	△ 0—0	× 0—1	2位通過 4 (2)
オーストラリア（COM）	× 0—3		△ 1—1	○ 1—0	4 (-2)
セルビア（まっつ）	△ 0—0	△ 1—1		○ 2—0	1位通過 5 (2)
ガーナ（COM）	○ 1—0	× 0—1	× 0—2		3 (-2)

PickUp! ガーナvsドイツ　本命ドイツがまさかの失点

COMのガーナとデザイナー冨畑が操るドイツが繰り広げたDグループ最終戦。先に試合を終えたまっつ率いるセルビアは、オーストラリアと引き分けて勝ち点5で決勝トーナメント進出を決めている。ここまでメルテザッカーを中心とした高さを生かしたディフェンスで、失点0の安定した試合運びを見せている冨畑。この試合でも無失点に抑えて順当に勝ち上がると思っていた矢先、ドイツDFの一瞬のスキを突いたガーナのFWギャンがゴール前に切り込み、キーパーとの1対1の場面でシュート！　ドイツが初の失点を喫してしまう。まさかの展開に焦る冨畑は、その後ラームとボアテンクといった両サイドバックのサイド攻撃を中心に、怒涛の攻勢をかけるが、無情にもそのままホイッスル。1—0でドイツが敗北した。負けはしたがドイツは得失点差でオーストラリアを上回り、なんとかグループリーグを2位で突破できた。


▲ガーナ選手の身体能力とスピードの高さにしてやられたドイツDF陣は落胆の様子。

E グループ　世界（編集部）を驚かせニッポン！

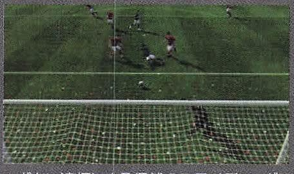
強いらしいので
オランダはテレビでも日本の対戦相手としてよく聞くのでわかります。日本がいるリーグで一番強いんですよね？　じゃあそれで。

がんばれ、日本！
テレビで盛り上がってるのを見て、自分も日本を応援しよう、って気になりました！　サッカーはやったことないけどがんばります。

	オランダ	デンマーク	日本	カメルーン	勝ち点（得失点差）
オランダ（雅）		○ 1—0	○ 1—0	○ 1—0	1位通過 9 (3)
デンマーク（COM）	× 0—1		× 0—1	○ 2—1	3 (-1)
日本（バイト1号）	× 0—1	○ 1—0		△ 0—0	2位通過 4 (0)
カメルーン（COM）	× 0—1	× 1—2	△ 0—0		1 (-2)

PickUp! デンマークvs日本　絶対に負けられない戦いがここにはあった

Eグループ最終戦、COMのデンマークとバイト1号の日本の一戦。この試合の前にはすでに雅率いるオランダがカメルーンを破り、全勝で1位通過を決めていた。この時点で日本は1分け1敗の勝ち点1。決勝トーナメントに進出するには、このデンマークに勝利するのが絶対条件という大一番だ。編集部で初の予選脱落者となってしまうのか!?　運命のキックオフ！　フィジカルの強さと高さのある選手が揃うデンマーク相手にボールキープがうまくできず、なかなかチャンスが作れない。デンマークにゴールを脅かされつつ、前半はスコアレスのままハーフタイム。ハーフタイムでは観戦していた者たちがバイト1号を鼓舞！　一同からパワーをもらったおかげか、後半では流れが一転。この日初めてとなるサイド突破から、低いグラウンダーのクロスにボタン連打で得点！　土壇場で2位通過を決め、グループリーグ突破をはたした。


▲ボタン連打による偶然のスライディングシュートが試合を決めた。これも運だ。

F グループ　COMをよせつけない2者の勢い

イタリアが好きです
サッカー自体はたまに見る程度なんですが、日韓W杯のときに地元に来ていたイタリアの選手がイイ人だったので好きになりました。

消去法で……
アラケンさんにイタリアを取られたので、なんとなく名前を聞いたことがあるパラグアイを選択。南米の国ですよね？

	イタリア	パラグアイ	ニュージーランド	スロバキア	勝ち点（得失点差）
イタリア（アラケン）		△ 1—1	○ 2—0	○ 2—0	2位通過 7 (4)
パラグアイ（Bros）	△ 1—1		○ 5—0	○ 2—1	1位通過 7 (6)
ニュージーランド（COM）	× 0—2	× 0—5		△ 0—0	1 (-7)
スロバキア（COM）	× 0—2	× 1—2	△ 0—0		1 (-3)

PickUp! パラグアイvsニュージーランド　Brosが大爆発！

Bros率いるパラグアイとCOMのニュージーランドによる、Fグループ最終戦。先に試合を終えたアラケン率いるイタリアはスロバキアを2—0で撃破し、2勝1分で決勝進出を決めている。2位につけるパラグアイは、引き分け以上で決勝トーナメント進出が決まる。だがこの試合ではニュージーランド相手にパラグアイ攻撃陣が猛威を奮った！　前半開始早々、3トップの中心に位置するサンタ・クルスが味方のスルーパスからゴール！　前半13分にはコーナーキックをヘディングで合わせて2得点目をあげる。さらに同24分にカルドソが、同37分にはアエド・バルデスがドリブル突破からのシュートでゴールを決め、前半で4得点と、パラグアイの3トップが驚異の決定力を見せる。後半終了間際にもゴール奪い、最終的に5—0の大量得点で勝利！　こうしてBrosのパラグアイが得失点差でアラケンを逆転し、1位通過を決めた。



▲サンタ・クルスのハットトリックを含む5得点で圧勝！　次の相手は日本だ！

自分の顔を持つ選手を作ろう！
『FIFA』シリーズの「バーチャルプロ」は、架空の選手を作成できる機能。また、同社のWebサービスを使えば自分の写真をゲーム中の顔にはめ込んで、自分の分身として作成できる。この機能はEA SPORTS FOOTBALL WORLD(http://www.easportsfootball.com/)内の「Feature→Game Face」から、Game Faceプログラムをダウンロードすれば Webブラウザ上で利用可能。作成した顔はキャプテンモードで選手を作成する際に取り込める。

G グループ　サッカー王国ブラジルを誰も選ばず!

象牙海岸という響き

コートジボワールってフランス語で象牙海岸って意味ですよね？　その漢字の響きにロマンを受けたので選んでみました。

こだわった結果

長いものにはあまり巻かれたくないので、あえてブラジルは選ばず。反体制派としてのこだわりが、このポルトガルになりました。

	ブラジル	北朝鮮	コートジボワール	ポルトガル	勝ち点(得失点差)
ブラジル(COM)		○ 3—0	× 0—1	× 1—2	3(1)
北朝鮮(COM)	× 0—3		× 0—1	× 0—2	0(-6)
コートジボワール(平岡)	○ 1—0	○ 1—0		× 0—1	2位通過 6(1)
ポルトガル(TTR)	○ 2—1	○ 2—0	○ 1—0		1位通過 9(4)

PickUp! コートジボワールvsブラジル　背水の陣で挑むブラジル戦

Gグループは、平岡率いるコートジボワールとCOMのブラジルの試合をピックアップ。先の試合でTTR率いるポルトガルに負けた平岡は、決勝トーナメント進出のために、これ以上の負けは絶対に許されない状況だ。とはいえ次の対戦相手は、第1回大会からW杯皆勤賞のカナリア軍団ブラジル。やはり試合が始まると、カカなどのスター選手を要するブラジルの高い個人技とボール支配力に翻弄されまくる。それでも負けずに平岡は、前線からの早いプレッシャーで対抗。すると前半の20分台にうまくボールを奪い、プレミア得点王でありコートジボワールのエースストライカーであるドログバが、強烈なミドルシュートでゴールを決める! 前半のうちに得点を奪う理想の試合展開に自然と笑みがこぼれる平岡。その後はなんとかブラジルの猛攻をしのいで逃げ切りに成功。決勝トーナメント進出に望みをつなげたのだった。



▲先日、日本戦で骨折してしまったドログバ。驚異の回復力に期待がかかる。

H グループ　本命スペインにスキはなし

語らせたら長いよ

編集部で俺以上に海外サッカーを知ってる人はいないと断言できる。スペイン代表なら90年代前半から全部言えるよ。

怪獣っぽい国名

担当になってみるまで、どこにある国かもわからなかったんですが、なんだか怪獣みたいな名前の国ですよね。試合もがんばります。

	スペイン	スイス	ホンジュラス	チリ	勝ち点(得失点差)
スペイン(野村)		○ 3—0	○ 2—0	○ 1—0	1位通過 9(6)
スイス(COM)	× 0—3		× 0—1	○ 1—0	3(-3)
ホンジュラス(男塾先輩)	× 0—1	○ 1—0		× 0—1	2位通過 3(-1)
チリ(COM)	× 0—3	× 0—1	○ 1—0		3(-3)

PickUp! スイスvsホンジュラス　意地と意地がぶつかり合った2位決戦

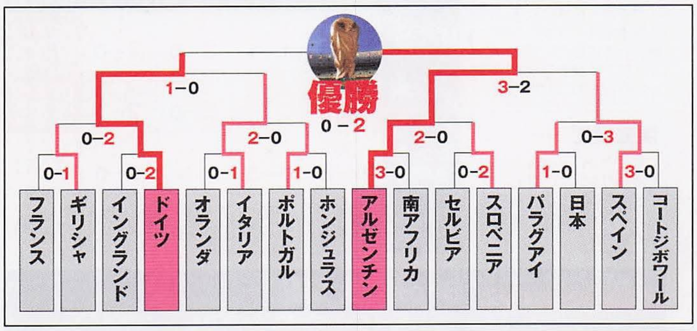
Hグループでは、野村率いるスペインが6得点0失点の全勝で決勝トーナメント進出を決めた。ここでは、勝者が2位で決勝トーナメントに進出できるという、COMのスイスと男塾先輩のホンジュラスの試合をピックアップ。個々の能力では下回る先輩率いるホンジュラスが、スイスを相手にどう展開するのかに注目が集まった。気合い十分の先輩はキックオフからエンジン全開! しかし先輩のやる気持ちとは裏腹にチャンスを作り出すことがなかなかできない。むしろスイスのカウンター攻撃にゴールを脅かされる場面のほうが多くなっていた。スコアレスのままで試合が続くが、後半30分に先輩にチャンスが訪れる。ゴール前に切り込んだもののシュートに手こずっていたFWを、スイスDFがペナルティーエリア内でファウル! このPKをゴール左上に落ち着いて決めたホンジュラスがこの1点を守りきって決着をつけた。



▲はたして狙いどおりなのか、それともあわてて強く蹴りすぎたのか……。

決勝トーナメント　波乱だらけの戦いの行方は……!?

ギリギリの人もいたが、なんとか16人全員が決勝トーナメントに進出できた。ここではベスト8まで残ったチームの概要と、準決勝2試合と決勝の計3試合をピックアップして紹介する！　はたしてジュール・リメ・トロフィーは誰の手に輝くのか!?



ベスト8に残った代表チームの第1戦目での戦いを紹介！

ギリシャ(そみん)
グループリーグでの寒い試合が記憶に新しいが、フランス戦では果敢に攻めて勝利。

アルゼンチン(谷やん)
編集部きっての攻略編集の谷やんが、シュートが定まらない南アフリカを粉砕。

ドイツ(デザイナー冨畑)
堅守に光るドイツが、スターを揃えるイングランドを寄せ付けず、無失点で勝利!

スロベニア(バイト2号)
まさかの番狂わせ!　休憩時間に黙々と練習していたバイト2号が2点を入れる快挙。

イタリア(アラケン)
オランダとの無敗同士の戦いは、若さの力でアラケンが雅の攻撃を完封して勝利。

パラグアイ(Bros)
女子が相手で空気を読んだか、遠慮がちな攻撃でパラグアイが接戦の末に勝利。

ポルトガル(TTR)
ミスターこだわり派ことTTRが、ホンジュラスの自由気ままな攻撃を捌いて勝利。

スペイン(野村)
リーガ・エスパニョーラ好きは伊達じゃない!　流れるような展開で3点をたたき込んで勝利。

準決勝　スペインを倒せるのはヤツしかいない!

準決勝の第1試合はデザイナー冨畑のドイツとアラケンのイタリアによる対決。強豪国を破って進んできたアラケンの強さに注目が集まったが、冨畑の組織的な試合運びに、ペースをつかむことができずにいた。結果、セットプレーから得点をあげたドイツが1点を守りきり、決勝進出を決めた。

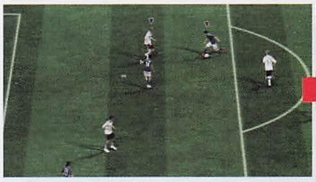
第2試合では谷やんのアルゼンチンと野村のスペインが激突。谷やんが早々に先制点をあげるも、総合力で上のスペインは前半のうちに逆転に成功。後半ではさらに攻勢に出るスペインだったが、ボールを奪ってからの素早いカウンターでアルゼンチンが2得点をあげて逆転勝利をおさめた。



▲アルゼンチンGKのロメロがファインセーブを連発して、スペインの得点を2点に防いだ。

決勝　得点差以上に差が出た運命の決勝戦

決勝戦は、フットサルをやっており、サッカーが好きなデザイナー冨畑と、サッカーにあまり興味はないが、編集部きってのゲーマーである谷やんという、ある意味で好カード。試合前の編成画面で細かく設定する冨畑に対して、谷やんはデフォルトから変更しないという対照的な2人。試合は、冨畑が相手の裏のスペースを突く攻撃でチャンスを作るが、ゲームの腕前で勝る谷やんがことごとく跳ね返す。そうこうしているうちに、アルゼンチンがこれまで1失点のドイツの壁をこじ開けて先制に成功!!　さらに勢いづいた谷やんは前半終了間際に、メッシの巧みなフェイントで相手DFをかわし、そのままゴール!　後半も2-0のまま試合が終了し、2得点をあげた谷やんのアルゼンチンが世界一（編集部一）に輝いた!





▲▶メッシによるまたぎフェイントからの美しいゴールに、観戦していた一同から拍手!

リアルなアップデートがFIFAのウリ！
前作『FIFA10』などでは、各国のリーグの状況に合わせた選手の状態のアップデートが毎週行われている。このアップデート機能は本作でももちろん搭載している。とはいえ、1回限りのイベントなため従来作のように毎週行われるわけではない。ワールドカップ直前となる6月上旬にまず1回目のアップデートが行われ、7月に実際の試合状況を反映させた、2回目のアップデートが行われるというわけだ。更新は無料で、オンラインにつなげば自動的にアップデートが適用される。

自分達のW杯をやりきったという充実感



座談会 戦い済んだ漢達(女性含む)がワールドカップを語る

『FIFA』初心者だらけのワールドカップはどうなった？

おしょう：いやー、やっと終わった！ そんなわけで、ワールドカップ南アフリカ大会（以下、W杯）の時期に合わせて、編集部内でもW杯を開催してみたんだけど、どうだった？ ちなみに、この中で『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』（以下、『FIFA』）を含めてACT性のあるサッカーゲームをやったことがある人は？

（16人中6人が手を上げる）

おしょう：自分を含めて半分以上の人が『FIFA』どころかサッカーゲーム初プレイだったわけだよね。

アラケン：僕はサッカーゲームは昔ちょこっとだけプレイしたことがあった程度なんですけど、当時は操作もよくわからず、友達にボコられてました。そう考えると。本作はすごく遊びやすい。

冨畑：僕もサッカーは好きなんですが、普段はゲームをあまりやっていないんですよ。でも『FIFA』は、2つのボタンで操作できるので、ちょっと練習しただけで普通に試合ができるのはいいですね。

バイト1号：確かに最初は戸惑ったんですけど、教えてもらいながら1時間くらい練習したら、ちゃんと動かせました！ きちんとシュートするのはまだまだ難しいですケド……。

平岡：コースを狙っちゃうと、逆に力が入ってボタンを押し過ぎちゃいますよね。ゲームに慣れていない最初のうちは自分で思っているよりもはるかに短くボタンを押したほうがよさそう。



▲本作より導入された「2ボタンコントロール」。ボタンを2つ使うだけできちんと試合ができる。

谷やん：まあ、シュートとディフェンスは操作が特殊だからな。シュートは鉄心（平岡の昔のペンネーム）が言ったとおり、ちょっと長押しすると大きくふかしちゃう。ディフェンスはプレスのかけ方にコツが必要で、ダッシュしすぎるとすぐバテるし、不用意にスライディングするとファールになってしまう。

まっつ：ファールといえば、グループリーグBの谷やんとそみんの試合はすごかったよね。超荒れてた。



▲いつまでも攻めてこない消極的なそみんのギリシャに対し、怒りのタックルが炸裂！ それはイエローカードです。

谷やん：あれはしょうがない。アーケードの対戦格闘だったら台パンどころか灰皿が飛んでくるレベル。

そみん：だって、まともにやったら負けるのがわかってたので……。

Bros：でも、こういう荒れた試合でも見てておもしろかったですよ。本当のサッカーを見ているような感じでしたし。あ、みんなで見てたから楽しかったのかもしれないですけど。

まっつ：BrosのパラグアイとCOMのニュージーランドは見てて爽快だったな。ポコポコとゴールが決まってた。



▲ディフェンスがおろそかになりがちなニュージーランドに対して気持ちよくゴールにシュートをし続けるパラグアイに、一同も興奮。

Bros：この試合は相手が比較的弱かったこともあったと思うんですけど、なんだかコツをつかんだような感じがしました。でもあれ、シュートはやっぱりボタン連打ですよ。

平岡：ゴールラッシュで華やかすぎて、僕がやってたグループとは別世界でしたよ。というか、Gグループはきつすぎですよ。ブラジルとポルトガルのどちらかには勝たなきゃいけないコートジボワールって……。だからといってブラジルを選べる空気じゃなかったですし。

まずはグループリーグを振り返ってみる

おしょう：ちょうどグループの話が出たから、グループリーグから決勝トーナメントまでを振り返ってみようか。結果から見ると、きつかったグループリーグはギリギリで2位通過を決めたギリシャがいたグループBと、1位通過も混戦だったグループDなのかな？

そみん：グループBは谷やんのプレッシャーだけがきつかったです。

冨畑：グループDは顔ぶれだけ見るとそんなにつらそうに見えないんですが、なんか接戦になりましたね。あとで考えると僕のドイツが決勝までに失点したのは、あのガーナ戦だけでしたし、リアルのW杯でもアフリカ勢は要注目ですよ！

平岡：いやいや、さっきも言ったようにグループGしかないですよ！ 順当に考えたらブラジルとポルトガルが1・2位で抜けて終わり。そこにコートジボワールがどう攻めたてるか、という……。実際、あそこでブラジルに負けてたらグループリーグで敗退してたんですし。

予想もつかなかった決勝トーナメント

冨畑：決勝トーナメントはおもしろい組み合わせが多かったですよね。

まっつ：セルビア対スロベニアとか。

冨畑：逆に2試合目にやったイングランド対ドイツ、なんてのはリアルでもありそうな好カードですよね。

まっつ：まぁうちらの場合、どんぐりの背比べだから、それが波乱を生んだのかもしれないけど。

野村：俺のスペインがあっさりと負けたのが納得いかない。

谷やん：いや勝負は時の運でしょ（笑）

Rusty：そういやエレクトロニック・アーツさんでも『FIFA』でのシミュレーションを行ったみたいで、そのときはスペインが優勝したみたいですよ。

野村：ほら！

Rusty：ちなみに決勝戦はスペイン対ブラジルで、ビジャの2ゴールとイニエスタのゴールにより3-1でスペインが勝利したそうです。



▲EAのシミュレーションではダビド・ビジャの通算7ゴールにより、スペインが世界一の栄冠に輝いた！

まっつ：うちらのW杯だとブラジルはグループリーグで敗退しちゃったのにね。

冨畑：うちらの決勝戦は僕のドイツと谷やんのアルゼンチンでしたしね。2人とも戦略はまったく違いましたよね。

谷やん：俺はアルゼンチンの選手とかまったくわからないから、総合値でしか選手を選んでないんだよ。

冨畑：僕は思い入れのある選手や、そのときの調子などを見て、細かく変えていくようにしていました。

平岡：たぶんそうやって変えていたのは野村さんと冨畑さんくらいですね……。

おしょう：実際のW杯はもう始まっていますが、決勝が行われる7月11日まで、ワクワクしながら見ていきましょう！

ワールドカップを戦った16人の精鋭達(要するに編集部員)を改めて紹介

●編集長 おしょう(イングランド)
編集部で一番エライ人。『FIFA』では人数にものをいわせたワーワーサッカーが得意。

●副編集長 野村(スペイン)
スペイン好き。家でも会社でもリーガ・エスパニョーラが見られるようにWOWOWは2回線契約。

●デスク Rusty(南アフリカ)
下(シモ)のほうの分野で名言が多い、クルマ好きの編集部員。サッカーはあまり知らない。

●進行管理 じゅし(フランス)
編集部で一番のお金持ち。『WCCF』に詳しく、電撃ARCADEゲームにもかかわっている。

●谷やん(アルゼンチン)
攻略一筋な編集者。『FIFA』のコツをいち早く見抜き、モノにしてしまった恐ろしい男。

●そみん(ギリシャ)
いろいろと悩みがちな編集者。悩むがソツなくこなしていくので、頼れる男である。

●まっつ(セルビア)
埼玉在住の浦和レッズファン。仕事が忙しくなると帰るのを面倒がって会社に泊まりだす。

●雅(オランダ)
Amazon.co.jpでの大人買いっぷりは編集部一。デザインに強く、悩んだらまず雅に聞く人も多い。

●アラケン(イタリア)
編集部一の若手編集者。いつもスタイリッシュな髪型にしており、アイドルにも詳しい。

●Bros(パラグアイ)
電撃の旅団にも所属する若手編集者。よくお昼にでかすぎる唐揚げ弁当を食べている。

●平岡(コートジボワール)
結構いい歳だけど新人編集者。格闘技好きで、ゲーム雑誌の編集者と一線を画す発想が得意。

●TTR(ポルトガル)
王道を避けて歩こうとする、こだわり系編集者。どんなに忙しくても服装がきっちりしている。

●男塾先輩(ホンジュラス)
最近は AKB48 にお熱なガチムチ系編集者。校了になると机のそばのダンベルで鍛え出す。

●デザイナー 冨畑(ドイツ)
毎週末にフットサルをこなすアウトドア派。ドイツ代表を10年以上追っかけている。

●バイト1号
頼られると断れない、頼られ好きなバイトさん。もぐら商事でのマンガでもおなじみ。

●バイト2号
不思議な雰囲気を持つバイトさん。もぐら商事のマンガにも登場しているが、本当はまじめ。

W杯本戦もゲーム内で追体験できる！

本作に搭載されているゲームモードの1つ「南アフリカへの道」。このモードは2007年8月から2009年11月までの期間で行われた、今回のW杯の地区予選を体験できるシナリオモード。また、シナリオクリアでもらえるポイントをためれば、2006年のドイツ大会のシナリオもプレイできる。そしてなんと、本戦の開催中に各試合の結果に応じた最新のシナリオが随時オンラインで配信される予定だという。力及ばず敗れてしまった試合を、自分の力で勝利へと導こう。

SPECIAL OPS スペシャルオプス特集 第2回

アレンほどの腕が必要な「ブラボー」を攻略!!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

2回目となるスペシャルオプス攻略は、ブラボーの5つのミッションをお届け。難易度が高い「援護射撃」以外は、ポイントを踏まえればすぐにクリアできるはずだ。

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

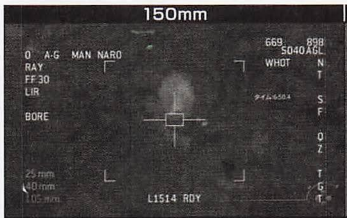
機種	発売	価格	ジャンル	メーカー	備考	
PS3	発売中(12月10日発売)	¥7,980(税込)	STG(ファーストパーソン・シューティング)	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	ACT 対戦 協力
Xbox 360	発売中(12月10日発売)	¥7,980(税込)	STG(ファーストパーソン・シューティング)	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	ACT 対戦 協力
PC	発売中(12月23日発売)	¥7,980(税込)	STG(ファーストパーソン・シューティング)	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Infinity ward	プレイ人数:1～4人／オンライン対応	ACT 対戦 協力

AC-130と攻撃ヘリの操作を覚えて2人専用のミッションを切り抜けろ!!

「援護射撃」と「ビッグ・ブラザー」は2人専用のミッションで、モード選択で画面分割もしくは2Pオンラインを選択するとプレイできる。プレイヤーの1人は、「援護射撃」ではAC-130、「ビッグ・ブラザー」では攻撃ヘリに乗って、歩兵の味方を援護する。航空支援の操作は照準、射撃、武器切り替え、移動速度減少の4つ。各攻撃の性能や使い方は下を参照してほしい。

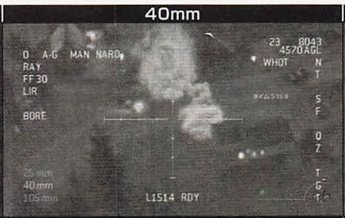
AC-130の攻撃

150mm



AC-130の主力となる大型爆弾。発射間隔は約6秒と長めだが、着弾時の爆発はかなり広く、周囲にいる敵や車両を巻き込みやすい。

40mm



連射力がある小型爆弾。着弾時の爆発は比較的狭く、当てるにはほぼ直撃させる必要がある。150mmの発射間隔の合間に撃っておこう。

25mm



連射力が高い機銃を撃つ。ほかの射撃と比べると攻撃力は低いが、スコープの倍率が最も高いので地上を視認するときに使おう。

攻撃ヘリの攻撃

機銃



連射力が高い機銃を撃つ。地上の敵を視認したら、狙いやすい角度で攻撃ヘリの移動速度を遅くし、敵がいる周辺を撃ちまくろう。

SPECIAL OPS

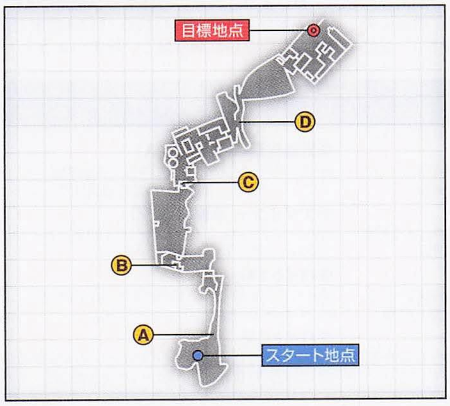
援護射撃

ベテランクリア条件	7分以内に目標地点に到達する
初期武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■M9
装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5 ■暗視ゴーグル ■赤外線レーザー
使用可能武装	■SCAR-H サーマルサイト ■M4A1 グレネード ホログラフィック ■MP5K ■M1014 レッドドットサイト ■M240

歩兵が安全に進めるようにAC-130が前方の敵をすべて倒す

片方のプレイヤーは歩兵となって目標地点への到達を目指し、別のプレイヤーはAC-130に乗って歩兵を援護するミッション。ベテランをクリアするコツは、AC-130を操作する側が車両やヘリを素早く撃破し、歩兵が進むルートの安全を確保すること。歩兵側は、前方の様子を見て自身を狙ってくる敵がいなくなったらすぐに先に進もう。なお、歩兵が使用する武器は、初期武器のままで問題ない。

「援護射撃」のマップ



AC-130 敵の出現タイミングを把握

敵が出現する場所は、建物、車両、ヘリの3つ。建物から現れる敵は、外に出た瞬間に出入口付近に150mmを撃つとまとめて倒せる。車両は、移動先を狙って150mmと40mmを交互に撃とう。ヘリは、停滞したところを40mmで狙うと撃破しやすい。敵は、歩兵がA、B、C、D地点に到達すると順次出現する。A地点は車両2台とヘリ2機、B地点は車両1台とヘリ1機、C地点はヘリ1機、D地点は車両3台とヘリ2機が出現するので、建物から出現する敵を含めて見逃さないこと。以降は、歩兵に攻撃を当てないように周囲の敵を倒していこう。



◀B地点は、時間差で進行方向の左の建物内から敵が出現する。周囲に障害物が少ないので、早めに全滅させて歩兵を守ろう。



▶C地点のヘリは離れた位置に停滞するので狙いにくい。降りてきた兵士を倒そう。

歩兵 敵の出現に合わせて待機

敵の数が多いので、AC-130が周囲の敵を全滅させてから先に進むのが基本。待機する場所は、A地点はスタート地点の材木の裏側、B地点は建物の2階、C地点は建物地下の部屋の角、D地点は水路の壁ぞいがオススメ。これらの場所で伏せておけば比較的安全だ。C地点の建物1階は、敵が2人ほど潜伏している可能性が高いので、自力で倒しながら先に進むこと。また、D地点へ向かう途中の建物が密集したところでは、建物内から出現した敵に囲まれる。銃撃を受けたらすぐにダッシュで安全な場所に移動し、AC-130が敵を倒してくれるのを待とう。



◀歩兵は上空を飛んでいるヘリを確認しやすい。赤外線レーザーをヘリに向ければ、AC-130がヘリの位置を把握できる。



▶D地点の先の広場を抜けたあとは、右側にある温室のなかから目標地点に抜けられる。

トロフィー＆実績解除方法

デスペラード:「爆弾処理班」で、1人倒すごとにスタート地点にある武器に持ち替えながら、5種類の武器で5人の敵を倒す。
熱い視線:「死屍累々」でM14 EBR サーマルサイトに持ち替え、すぐにA地点に移動して北東にある銀行付近にいる敵を6人連続で倒す。
撃ち逃げ:「レース」で、G18を使って進路を妨害してくる敵を20人撃ち殺す。

死屍累々

SPECIAL OPS

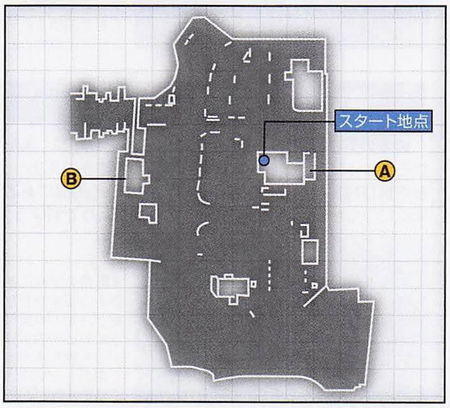
ベテランクリア条件	敵を倒して30000ポイントを稼ぐ

初期武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■M9	装備	■フラググレネード×5 ■セムテックス×5
使用可能武器	■AK-47 グレネード ■M14 EBR サーマルサイト ■Intervention ■AA-12 ショットガン レッドドットサイト ■M1014 ホログラフィック ■RPG-7		

安全に待機できる場所にとどまり、近づいてくる敵を手堅く倒す

敵を倒すとポイントが得られ、30000ポイントを稼ぐまで敵を倒し続けるミッション。時間をかけて倒すとイージーキルの500ポイント、素早く倒すとソリッドキルの1000ポイントとなり、一定時間内に次の敵を倒せばポイントにコンボボーナスが加算される。ベテランをクリアするコツは、安全な場所で確実に1人ずつ敵を倒していくこと。敵の進攻ルートを限定できる2カ所を軸に立ち回ろう。

「死屍累々」のマップ



立ち回り 最初にポイントを荒稼ぎ

ミッション開始直後に、北のエリア外からトラックとBTR2台が乗り込んでくる。初期武器のM9をRPG-7に持ち替えてすぐに北に向かい、RPG-7を撃ってまずは北東にある銀行の裏に向かうトラックを撃破し、そのまま続けてBTRも2台撃破しよう。これでトラック撃破時の11350ポイント、BTRをコンボで撃破したときの8050ポイントで合計19400ポイントを稼げる。そのあとは、銀行の裏側の通路を通ってA地点かB地点に向かい、その場所で待機しながら敵を迎撃していけばいい。B地点に向かうときは、南にあるバーガータウンから回り込もう。



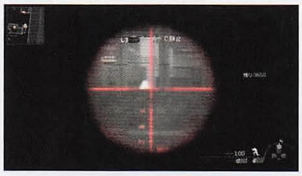
◀トラック撃破後、近くに立ちのぼるスモークグレネードに隠れるとBTRに狙われにくい。気づかれる前に素早く撃破しよう。



▶銀行の通路に回り込むときは周囲の敵に注意。車両の裏に隠れて倒しながら進もう。

A地点 建物内と銀行付近を警戒

A地点では、建物の出入口の扉の裏に隠れていれば比較的安全だ。ここから北東にある銀行付近の敵を狙いながら、まめに建物内も確認して敵を倒そう。大ダメージを受けたらすぐに扉の裏に隠れて体力を回復すること。



◀タイミングを見てスタート地点に戻り、M14 EBR サーマルサイトをとってくると、銀行内にいる敵を狙撃しやすくなる。

B地点 柱の裏に隠れて敵を待つ

B地点での敵の進攻ルートは、ガソリンスタンドのそばを通るルートと建物内を通るルートの2つ。建物出入口の裏にある柱に隠れて銃を構えておけば、どちらから敵がきても対応しやすく、安全にポイントを稼げる。



◀柱からギリギリ銃口を出して待ち構える。前方の車両に隠れた敵はしばらく放っておき、姿を見せたときに素早く倒そう。

爆弾処理班

SPECIAL OPS

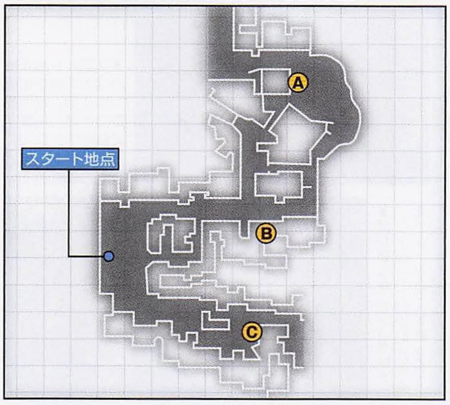
ベテランクリア条件	5分以内に3つの爆弾を解除する

初期武器	■G18 デュアル ■M1014 ホログラフィック	装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5
使用可能武器	■Thumper ■AA-12 ショットガン 心音センサー ■P90 レッドドットサイト ■M240		

解除しにくい北の爆弾を先に狙い、中央→南の順に爆弾を解除していく

制限時間内に3つの爆弾を解除するミッション。爆弾を解除すると、敵は残った爆弾の近くに集まる傾向があり、最後に爆弾Aを残すと守りを崩すのが困難になる。先に爆弾Aを解除し、2つのルートから進攻できる爆弾Cを最後に残すと楽になる。なお、ミッション開始直後にM1014 ホログラフィックをP90 レッドドットサイトと持ち替えておけば、ある程度離れた位置からでも射撃を当てやすい。

「爆弾処理班」のマップ



爆弾A 階段で待ち構える敵に注意

爆弾Aがある市場に続く階段では、階段の上から右奥にいる敵を倒し、階段を少し下りて同じ場所から出てくる敵を倒す。そのあと左手前の死角にいる敵を倒して進もう。残る敵は、正面の建物の玄関から倒していこう。



◀爆弾Aに向かうときは、青い車が置いてある建物を通過しよう。ここで少しでも敵の数を減らせば、あとで移動が楽になる。

爆弾B 通路ぞいの建物を制圧する

爆弾Aを解除したら崖ぞいの通路を通り、木のバリケードから向かいの建物と右の通路にいる敵を倒す。正面の入口から建物内に入って爆弾Bへ向かい、ベランダに敵がいるかどうかを確認してから解除しよう。



◀爆弾Bがある建物内に敵がいることもあるので、ベランダの手前の階段からフラッシュグレネードを投げて突入しよう。

爆弾C 2つの通路から交互に射撃

爆弾B解除後は、スタート地点に戻る手前の細い路地を通って左の壁ぞいに進むと、そばの建物の2階に出現する敵を相手にせずにすむ。爆弾Cに向かう際のポイントは、物陰で体力を回復しながら射撃を繰り返し、爆弾C付近まで敵を追い込むこと。逃げる敵は放っておき、こちらを狙っている敵を優先して倒していこう。左右二手に分かれている場所を進むときは、敵がいる位置に向かって射撃し、大ダメージを受ける前に隠れる。これを左右交互に繰り返せば、敵の数を効率よく減らすことができる。敵を全滅させてから爆弾を解除しよう。



◀敵を倒すよりも敵の近くを射撃し続けることが大事。こちらが先に射撃することで、敵からの射撃を抑えることができる。



▶左側のルートは敵が待機している。射撃しながら飛び出してすぐに隠れるのがコツだ。

「援護射撃」を1人プレイでクリアする方法

画面分割でプレイすれば、1人で2役をこなす方法でクリアすることも可能。基本的な立ち回りは2人プレイのときと変わらず、歩兵を4つのポイントに待機させながらAC-130で敵を全滅させていく。これを交互に素早く行ったうえで、時間のロスをなるべくなくすため、敵が時間差で出現する場面（特にB地点）では、先に歩兵をある程度進ませておいたほうがいい。なお、コントローラーを持ち替えるときは、一度ポーズ画面にしておくと無駄な時間を使わずにすむ。

レース

初期武器	■G18	装備	なし
使用可能武装	なし		

ベテランクリア条件	70秒以内に目標地点に到達する

なるべく最短ルートを通りながら障害物に引っかからないように走る

スノーモービルに乗り、敵の妨害を振り切って70秒以内に目標地点への到達を目指すミッション。ベテランのタイムでクリアするポイントは、コース上にある障害物の位置を覚えて、すべてをかわしながら進むこと。一度でも引っかかってしまうと、スピードが減速して目標タイムの達成が難しくなる。スノーモービルは、走ると慣性が働いてハンドルを切ってもすぐには曲がらず、ハンドルを切りすぎるとスピンしてしまう。進行方向を変えたいときは、ポイントのかなり前から少しずつハンドルを切り、ゆるやかにスノーモービルの向きを変えていこう。また、アクセルを一瞬離して少し減速すると曲がりやすくなる。

① クイックスタートを成功させる

ミッション開始直後にはカウントダウンが行われるが、「GO」が表示された直後にアクセルを押すと、クイックスタートができる。タイミングは簡単で、通常よりも早くトップスピードまで上げられるので必ず成功させよう。



◀開始直後から④のポイントまでG18を撃ち続けることを心がければ、周囲の敵はほぼ無視しても構わない。ハンドルの操作に集中しよう。

② コースの岩と木々を目安に進む

スタート直後は、まず左側に見える岩のそばを通るように左へハンドルを切り、右側の木々の先にある岩を目安にして右に曲がる。そのあと、進行方向の左側にある木々の内側を通り抜けて1つ目のジャンプ台に乗ろう。



◀2つ目のジャンプ台のそばを通れば、木々に当たらずにすむ。ジャンプ台に乗るときは、ハンドルを右に切りすぎないこと。

③ 細い道ではコースの中央を走る

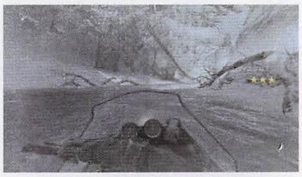
下り坂を過ぎたあとは道なりに進み、正面に木々が見えたら、分岐を右側に進むと安全に走りやすい。ここで敵のスノーモービルと接触して進行方向が変わってしまうことが多いので、コースの中央を走るようにしよう。



◀崖を飛び降りたら、広場の中央にある丘を避けて道なりに迂回しよう。奥に見える高い山を目指せば先のコースに入れる。

④ 倒木と左右の段差を避けて進む

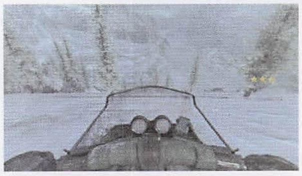
S字カーブで上り坂を上がる場所では、最初のカーブの内側にある倒木や左右の段差を通るとスノーモービルが浮いて操作しにくくなる。コースの中央の平らな場所をなるべく走り、壁に激突しないようにしよう。



◀倒木を過ぎたあたりはやや急なカーブ。一瞬減速して曲がりやすくし、倒木のそばを通って右に曲がるとスムーズに進める。

⑤ 遠くの木の位置を見極める

最後の下り坂では、先に見える木の位置を見て、当たりそうなら早めに向きを微調整して走る位置を変えよう。崖を飛び越える最後のジャンプは、向かいの両脇にある車両にぶつからないようにコースの中央あたりで飛ぼう。



◀最初の左右にある木の中央やや左寄り、先の中央付近にある木のギリギリ左側をまっすぐ進むと、ほぼ木に当たらない。

ビッグ・ブラザー

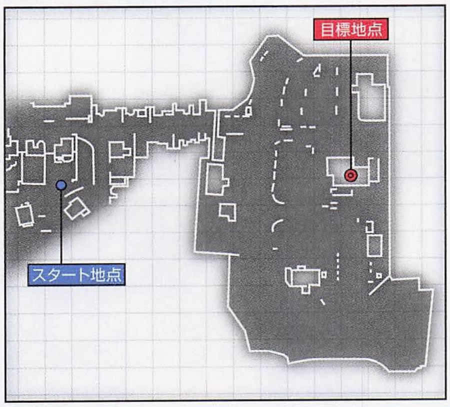
初期武器	■UMP ホログラフィック ■Desert Eagle	装備	■フラググレネード×5 ■フラッシュグレネード×5 ■C4×10 ■クレイモア×10
使用可能武装	■弾薬補給		

ベテランクリア条件	10分以内に目標地点に到達する

攻撃ヘリがなるべく敵の数を減らし、歩兵の負担を軽くする

1人は歩兵、もう1人は攻撃ヘリに乗って、10分以内に目標地点となるネイトズレストランの屋上で合流するミッション。ベテランをクリアするには、攻撃ヘリがどれだけ敵の数を減らせるかがカギとなる。攻撃ヘリは、最初は歩兵の周囲を回るように移動しているが、バリケードまで進むと完全に別行動となる。敵を残してしまうと歩兵が厳しい銃撃戦を強いられるので、なるべく逃さず倒そう。

「ビッグ・ブラザー」のマップ

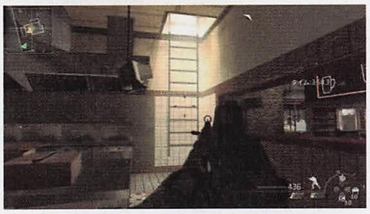


歩兵 攻撃ヘリが見逃した敵を狙う

敵が出現するごとにしばらく隠れ、攻撃ヘリがある程度敵をせん滅したところで残った敵を倒して進んでいくのが基本となる。攻撃ヘリがショッピングタウンに入るまでは同時に進むので、そこまでは攻撃ヘリに任せていれば比較的楽に進める。その先のバリケード付近は、攻撃ヘリの腕次第で敵が残ってしまうことがある。左右の家に隠れて様子を見ながら手堅く敵を倒し、全滅させたあとに右側の路地に入ろう。このあとは、路地裏とネイトズレストラン付近にいる敵を全滅させて目標地点に向かう。ほかの場所にいる敵は、ダッシュで振り切ろう。



◀開始直後は、塀の裏側から敵を倒し、ダメージを受けたら伏せて体力を回復。敵の数が多いと危険なので無理はしないこと。



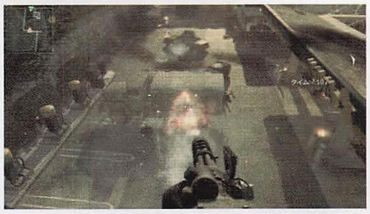
▶目標地点となるネイトズレストランの屋上は、キッチンの奥にあるはしごから登れる。

攻撃ヘリ 強制移動する場面が勝負

開始直後は、歩兵に当たらないように周辺の敵を狙い撃てばいい。歩兵がバリケード付近に到達すると、攻撃ヘリはショッピングタウンに移動し、周辺を飛び回ったあとにガソリンスタンドの上空に停滞する。ショッピングタウンまできたら、まずはバリケードの内側と外側に出現する敵をできるだけ倒しておくこと。ガソリンスタンド方面に向かう場面ではスポーツバーの周辺、ガソリンスタンドの上空に停滞しているときは路地裏に入ろうとする敵を狙う。歩兵がガソリンスタンドを通過したら、ネイトズレストラン付近にいる敵を倒しておこう。



◀スタート地点付近は木で敵が確認しにくい。家や車両のそばに待機する傾向があるので、それを目安に付近を撃ちまくろう。

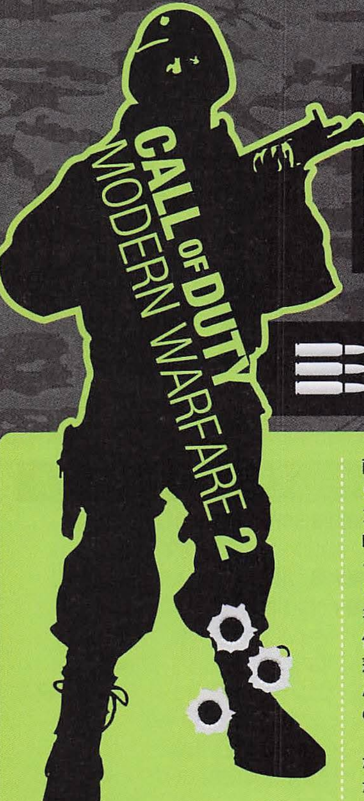


▶敵が乗ったトラックはガソリンスタンド付近に止まる。敵が降りる前に撃破しよう。

「ビッグ・ブラザー」を1人プレイでクリアする方法

敵が出現次第、スタート地点近くの壁の裏に隠れながら道路にいる敵を攻撃ヘリで倒していく。歩兵をバリケード付近まで進ませたら、すぐに歩兵を戻して安全な位置で待機させ、攻撃ヘリで周辺の敵を一掃していこう。攻撃ヘリがガソリンスタンドの上で停滞して周囲の敵を全滅させたら、歩兵を路地まで進ませる。路地では、歩兵と攻撃ヘリを交互に操作して、歩兵に近づく敵を倒していこう。ガソリンスタンドを抜けたあとは、歩兵のみを操作して目標地点に向かおう。

UTAREMICHI 撃たれ道



マクタビッシュ大尉の話ではなくて

Text by Seiichi Kuranishi

大変、大っ変遅ればせながら、ようやくキャンペーンモードをクリアしました。がんばりました。はっきりとがんばりました……とか書き出させていただきました前号「撃たれ道」でしたが、読み返してみると……その……すいません……。

マクタビッシュ大尉の悪口しか書いてないじゃないか。

とはいえ、御同情いただける方もいらっしゃるのではないかと思うくらい、マクタビッシュ大尉には驚かされたのも事実です。結局のところは、僕自身の腕前の問題だったのですが（だったとは思いたくはありませんが）……。

とかなんとか思いながら、『COD MW2』のキャンペーン攻略を一気にやった電撃ゲームス Vol.4を見返してみると、僕がマクタビッシュ大尉のものすごさに気づいたミッション「クリフハンガー」は、まだⅠ-3、つまりは3つ目のミッションじゃないですかw　どんだけぶっ飛んでるんだ、『COD MW2』のキャンペーン！
　という話ですが、今回はその号の記事を手元で広げながら、印象に残ったミッションなんかをつらつらまとめさせていただきます。ぶっちゃけ、前回もこうしていればよかったなんて思ってません。

『COD MW2』の基本的なおもしろさに気がついたという意味で、まず最初にあげたいのはⅠ-2「チームプレイヤー」です。機関銃を搭載したすばらしい戦闘車両から泣く泣く降りて、となりのビルから学校校舎の制圧に進むというミッションなのですが、ここで、いくつもの実践的なテクニック……ともいえないような……コツ……ともいえないものを覚えました。たとえば、武器は落ちているものを拾って持ち替えられるとか、やっぱり体勢を低くして（しゃがんで）物陰から落ち着いて狙ったほうが当たるとか、そんなこんなを覚えたのですが、最大のものは、味方とのすばらしい連携です。

なにをすればいいのか、いまいちわからないなら、味方のあとをついていく、あるいは白い玉を目指して進んでいく。自信がなければ、味方の前には出ない。これを意識するだけで、ずいぶんゲームプレイは進みました。特に、特に重要なのは味方の前には決して出ないことです。難易度をルーキーかレギュラーにしていれば、すべてを味方任せにしてしまっていてもクリアできてしまうのではないか？　むしろそのほうがよいのではないか？　そう思ってしまうくらい味方は優秀です。そんなお味方を、最初のうちは背後から撃っちゃったりしてました、ふざけて（ダメージにはなりません）。ごめんなさいごめんなさいもうしません。

続けてはⅠ-4「幕間」。これ、「幕間」というタイトルがついているだけあって、そんなに長いミッション、シーンではないんですね。しかも、テロリストのマカロフとともに空港内で大虐殺するという内容なのですが、なんと！　なんとマカロフの頼りがいのありまくったことでしょう！　マクタビッシュ大尉と比べて！　あっちから敵がくるぞとか、こっちの敵を排除しろとかですね、めちゃくちゃ指示が的確なんですよ。敵だとはわかっていたのですが、ほんとに頼りになる上官でした。できればずっと、マカロフについていきたかったくらいw

このあとのⅠ-5「テイクダウン」もおもしろかったですねぇ。スタートからして逃げ出したヤツの脚を撃って止めろとかですね、ミッションのバリエーションも豊富なところを見せつけるわけですが、それも含めて、このステージの演出、テンポ感は最高でした。普通にアクションができる腕前があればここまでくるのにそんなに時間はかかりませんから、『COD MW2』をはじめられた方は、ぜひ、ここまではプレイしてみてください。ここを終えるころには、絶対にやめられなくなっていると思います。

だーっと……というほどでもないですが、ページをめくってみまして、これこれ！　という感覚で覚えているのがⅡ-2「スズメバチの巣」です。このミッションの舞台もスラム街なのですが、戦闘はそれまで以上に激しくなったという印象がありました。狭いところで戦わなければならないということもあったのですが、倒しても倒してもというくらいに敵が出てきた気がしますし、またそれが僕にとってはいやらしい感じでといいますか、手にする武器を間違えると復活～突破がおぼつかないなんてシーンが、何度もありました。おのれ！　ゴロー！（このミッションに登場する敵は、やっぱりゴロー@担当ライターに似ています）

よし！　脱出成功！

と思ったところでハプニング！　味方といっしょにスラム街の屋根の上を走っていた時に、いきなりズダン！　と音を立てるような勢いで脚を踏み外してしまって……。

あぁ！　落ちた！

……ただでさえ危機、危機、ピンチの連続の僕がこんな目に……とも思ったのですが、なぜか感動しました、ここw　タイミングといい、そのはぐらかし方といい、完璧です、この演出！

FPSという、画面的にはどうしても代わり映えのしにくいジャンルだからこその工夫なのだとは思うのですが、さまざまなシチュエーションが用意されていて、プレイしていて本当に飽きさせません。

しかし、考えてみれば『COD MW2』って、全世界で1000万本以上を売り切る、いわばハリウッド映画と同レベルのエンターテインメントなんですよね。そんなレベルで考えると、ようやくこのタイトルのおもしろさ、クオリティの高さが理解できるような気がします。こう言い切ってしまうのは語弊があるかもしれませんが、ゲームとしてのインタラクティビティは保証しながらも、ユーザーを圧倒的なストーリー展開と演出でぶんぶんぶんぶん振り回して楽しませる。考える余地を与えないくらいの、一種暴力的（血が出るとか、そういうことじゃないですよw）なまでの方法論は、まさにハリウッド映画です（映画の場合は、考える余地を最初っから否定しているものが多いですが）。作品や市場の規模感とは別な話題としても、こういうタイトルをまとめられるプロデュース力は、日本にはあまりないものですね。

てなわけでございまして、キャンペーンモードはクリアいたしましたが、オンラインを中心に、全然続けてます、『COD MW2』。平日はあまり時間がとれないのですが、土日（主に日中）には、ちょこちょこと入ってみたりしています（先週もプレイしました！　「フリー・フォー・オール」で戦ったのですが、3戦くらいして2、3キルといったところでした。まったくもって自慢にはならないのですが、あまり殺されなかったのが、キル数の少なさを忘れさせてくれるほどうれしかったです）。機種はPS3で、アカウントはseiichik1968です。何度書いても書き飽きないので書かせていただきますが、見かけたらどうぞ、やさしくしてやってください。まず10回くらいは殺されてやろうという、そんなやさしさをお願いいたします。大丈夫ですって、すぐに15回は殺せるはずですから。なにとぞ、よろしくお願いいたします。

（201006070000）

TASKFORCE 6866

全国の神機使いよ集え！ 待望のイベント開催!!

日本中のファンが待ち望んだ、今夏開催の「GOD EATERフェス」詳細を、あのキャラがナビゲート!?　お待ちかねの板倉耕一氏描き下ろしイラストと、蔵出し設定画も要チェック!!

G.E.ディープ通信 Vol.3

チーム連係型ハイスピードハンティング

GOD EATER®
ゴッドイーター

GOD EATER（ゴッドイーター）		
発売中（2月4日発売）	¥5,229（税込）	
PSP ジャンル	ACT	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	協力
備考	プレイ人数：1～4人	育成



PROFILE
青白い肌と粘土のような髪の毛を持つ、人型のアラガミ。基本的にほかのアラガミしか捕喰せず、ホメられるのが大好き。無邪気で子供のような彼女（？）に、ナビゲーター役なんて務まるの!?

今月のテーマ
この夏は「GOD EATERフェス」に行こう！

おっす！　みんな、シオだぞー。またあえたな？　ふぇすのはなし、するぞー。シオ、えらいか？　へへへ、えらかったか！　しちがつじゅういちにち、あきはばらで、ふぇすだなー。いべんと、いろいろあるんだな。シオわかるよ、みんな楽しみだって、かんじるよー。楽しいこと、イタダキマスだな！　「ふぇんりるかっぷ」はとうせんしゃがさんか。シオもソーマといっしょにおうぼする！　みんな、いっぱいくるといいなー。けっしょうミッションは、ふぇすではっぴょう。…これって、うまいのか？　どうだろうな、んー。シオ、なんだか、きぶんいい。みんな、なかまだな。ふぇすであおう！　おぼえてろよー。



▲カップ予選は、難易度2のミッションで競われる。討伐対象はコンゴウ1体とザイゴード3体。



◀準決勝ミッションは難易度7。コンゴウ堕天、グボロ・グボロ、シユウが時間差で1体ずつ登場。

GOD EATERフェス 2010 概要

■開催日時：2010年7月11日（日）
10:30～17:00（予定）
■会場：AKIBA SQUARE（入場無料）
■イベント内容：
- ・タイムアタック大会
「フェンリルカップ」（予選ミッション：コンクリート・ジャングル／準決勝ミッション：スイーパー）
- ・エキシビジョン大会
- ・『GOD EATER』スペシャルステージ
- ・展示コーナー（ゲーム関連イラスト、アニメ&コミック原画など）
- ・関連グッズ販売コーナー

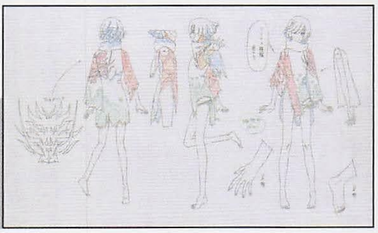
※予選は10:30～12:00、準決勝&決勝は15:00～16:00を予定しています。各ミッションへの持ち込みアイテムや武器には制限があります（詳しくは公式HPを参照）。また、決勝ミッションの内容はフェス当日に発表される予定です。

今月の蔵出し！
未発表の貴重な設定画を公開

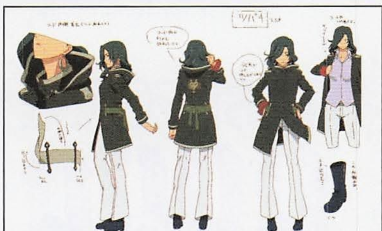
レアなイラスト設定画が満載の本コーナー。今回は、アニメ用設定画やフィールドのデザインなど、とっておきの素材をお届け。

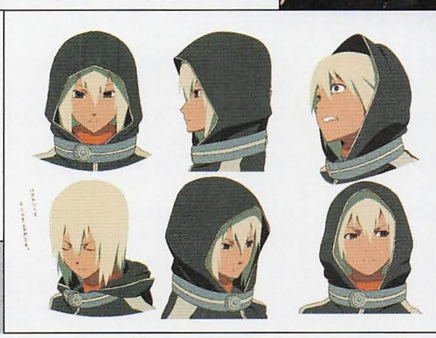
エイジス島デザイン
月をバックにたたずむ、アーク計画の中心部・エイジス島。まるでシックザール支部長の野望を反映するかのように、威圧感と不気味さをたたえている。





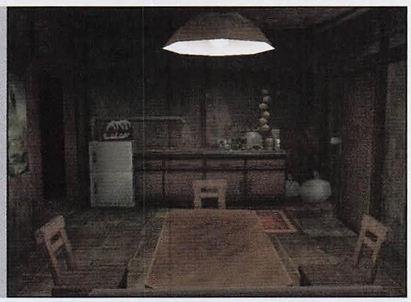
シオのアニメ用設定ラフ画
ゲームオープニングや販促用アニメを制作するうえで、膨大な量のキャラ設定画が描かれた。右のシオの設定画にも細かい指示が見られる。





ツバキとソーマのアニメ用設定画
23歳のツバキと12歳のソーマ。ゲーム本編の6年前というシーンを描くため、新たにストーリーやデザイン画が起こされている。

コウタの家デザイン
外部居住区のスラムにあるコウタの家。貧しいながらも、どこか家庭的な温かみのあるデザインとなっている。



GOD EATERフェス プチ攻略情報！
プレイ時間160時間のヤネウラモユコです。難易度10にしてなお、金欠が続く私（MUSETTE）と、ビキニと制服を愛する変態チックなTacosの電撃部隊2人組が、フェンリルカップと同じシチュエーションでタイムアタックに挑戦しました！　「コンクリート・ジャングル」はザイゴードの討伐に手間どると大幅なタイムロスに。銃撃を当ててさっさと倒すのが吉ですね。「スイーパー」は時間の経過でアラガミが次々と登場。「泣かない、焦らない、無理しない」の3カ条でいきましょう！



Special Gallery

Comment from 板倉耕一

新型同士の感応現象によって主人公とアリサがお互いをわかり合う瞬間のイメージイラストです。閉ざされていたアリサの心が、主人公とのふれあいによって開放される様を描きました。

電撃ゲームス旅団ページ第10回！

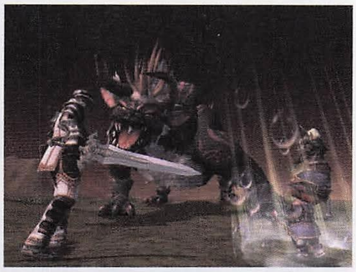
第3の最強武器群14種類がいよいよ登場！

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

『禁断の地アビセア』が6月22日のバージョンアップでついに実装！今回はそこで入手できるエンピリアンウェポンと、新モンスターを特集。



今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ75／忍者37

エンピリアンってどこかで聞いたことあるなと思ったら、アトルガンの美食家エピキュリアンでした。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…ナイト75／忍者37

今回もモグボナンザは170個購入（笑）。『アビセア』での冒険に向けた装備強化のためにも当たって！

名前…Intcity
種族…エルヴァーン（♀）
職業…赤魔75／白魔37

エンピリアンウェポンと聞いて、思い浮かんだものはエンピリアルアローでした。発想が貧困です。

ファイナルファンタジーXI		
発売中（2002年5月16日発売）	¥6,090（税込／※1）+月額¥1,344（税込）	
MULTI	ジャンル	RPG（MMORPG）
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	オンライン専用

冒険 協力

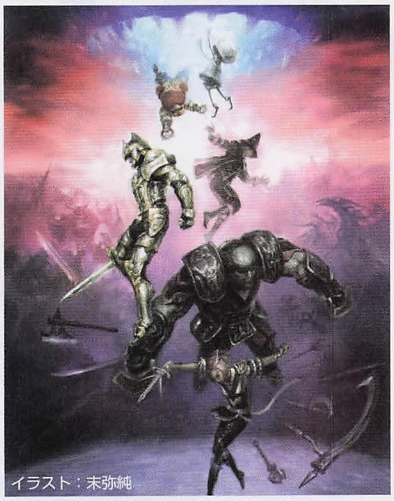
※1：『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）
※2：プレイオンライン上でのみ購入可能。

POLにて絶賛先行販売中！

実装直前！　バトルエリア拡張コンテンツ第1弾『禁断の地アビセア』最新情報チェック！

禁断の地アビセア FINAL FANTASY XI

DATA ●発売中（※2）
●スクウェア・エニックス ●¥980（税込）



イラスト：末弥純

ついにベールを脱いだ第3の最強武器 エンピリアンウェポン

失われたモーグリの秘術により創造された武器群の総称。その秘められたる力は、世界の守護者たるモノにこそ相応しいとされ、どれも崇高と言える代物。メイジャンモーグリ団の末裔たちの間では「ヴァナ・ディールに降りかかる災厄を祓う」とも伝えられている。

Osho：ついにレリック、ミシックに続く第3の最強武器、エンピリアンウェポンの存在が明らかに！

団長：これはつまり、武器本体をアビセアで手に入れて「メイジャンの試練」で鍛え上げるという流れになるんですかね？

Intcity：そうかもしれませんね。武器が14種類ということは、一部の武器はジョブ共用になりますから、ジョブや好みで最終的な性能を選べるんじゃないでしょうか。

それは「メイジャンの試練」のシステムを考えると、十分にありえますね。レリックがダメージに特化した武器、ミシックが特殊効果に優れた武器だっただけに、どんな性能になるのか楽しみです！

Check そのほかの新装備も多数追加

エンピリアンウェポン以外にも『禁断の地アビセア』では、多数の武器や防具の追加が予定されている。今のところその入手方法については未発表。なお、下の写真は今回発表された2つの新防具。なお、AF3相当の装備として発表された防具は、『アビセアの死闘』以降で入手できるようになるようだ。




◀ホーバークタイプの新防具一式。肩や胸、篭手のデザインを見ると、ホーバークよりはアルミナオーベールに近いデザインになっている。




◀ノクトダブレットに似た新防具一式。今までの装備にはない淡いピンク色が目をひく。ほかのカラーがあるのかも気になるところ。



ウルスラグナ（格闘）
獣の角をかたどったような独特な意匠の格闘武器。その名は、かつての英雄からとられたものだろうか？



トゥワシュトラ（短剣）
マチズモに似た色調の短剣だが、こちらは両刃。その意匠はエンピリアンウェポンのなかでもひときわ異彩を放つ。



アルマス（片手剣）
おそらく「眩（まばゆ）い鋼鉄」という意味の名を冠すると思われる片手剣。身幅が広く、重厚な造りになっている。



カラドボルグ（両手剣）
切っ先がなく、相手をたたき切るのに特化した造りの両手剣。その名称は「硬い稲妻」を意味すると思われる。



ファルシャ（片手斧）
鉈（なた）のような外見を持つ片手斧。その一風変わった意匠は、異国の祭器を模したように見えなくもない。



ウコンバサラ（両手斧）
その名称は「雷雨」に由来すると思われる。斧頭は独特の形状をしているが、どのような意図が込められているのだろう。



リデンプション（両手鎌）
「救済」という名を与えられた異形の鎌。その刃で斬られ、倒されたものは救済されるという意味なのだろうか？



ロンゴミアント（両手槍）
ランスタイプの意匠をほどこした槍。穂先と石突きの金の象嵌（ぞうがん）が映える白い柄が高貴な印象を与える。



神無（片手刀）
苦無（くない）と忍刀の特徴を合わせたような、独特の造りで打たれた片手刀。なお、読み方は「かんなき」。



正宗（両手刀）
従来の両手刀とは、一線を画す異形の両手刀。その漆黒の刀身と青色に輝く刃は、見る者を怪しく魅了する。



ガンバンテイン（片手棍）
「魔法の杖」に由来する名称を持つ片手棍。木から削りだしたような、木目が美しいシンプルなデザインで作られている。



フヴェルゲルミル（両手棍）
大いなる蛇が住まうとされる「泉」の名を持つ両手棍。気になるのはその特殊効果だが…。どのような能力だろうか？



ガーンデーヴァ（弓）
ウォーボウに近い形状をしているが、豪華なデザイン。黒を基調とし、要所を金と青い宝石で飾られている。



アルマゲドン（銃）
「最終戦争」という、究極の争いを象徴する名を冠した銃。一見すると銃とは思えない異様な形状をしている。

アビセアの地で待ち受ける者たち

アビセアにはヴァナ・ディールでは見ることのできない、正体不明の新種族や従来種族の亜種である新モンスターが存在する。ここでは現在判明している7種族を紹介！

イラタムやクリオニッド族など、新モンスターは独特な種族ばかりですな。それに、既存の種族の亜種は従来の同種族に比べてでっかいのが基本ですかね？

アビセアンNMも3段階目以降は、どれもサイズが異様に大きかったですからね。アビセアの地はモンスターが異常成長する特殊な環境なのかもしれません。

エラスモスは、やはりビースト類の王ともいえるベヒーモス族の亜種だだけあって、やはりHNMなんでしょうなぁ。

どのエリアも、でっかいモンスターが何体もまとまって徘徊してるのかな？

右のアデニウムだとシュールというか、なんというか、あまり見たくない光景ですね（笑）。

アデニウム（マンドラゴラ族/亜種）



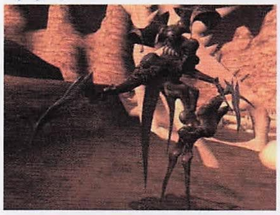
土壌（どじょう）の異常により、突然変異したマンドラゴラ族の亜種。アビセアの空と同じ赤褐色の肌と頭頂部の紫色の花、そしてほかのマンドラゴラ族の個体とは比べ物にならない巨体が特徴。

超でっかいリコポン（リコポディウム）キターヾ（*ΦωΦ）ノ

比較対象がないのでわかりませんが、どのくらい大きいんでしょうな？

やっぱり、ガルカの2倍くらいはほしいね（笑）。

イラタム（カトゥラエ族）



カトゥラエ族と呼ばれる異形の生命体。アビセアの異常と時期を同じくして、各地で目撃されるようになる。人型の容姿をしているが、その形状から古代文明の遺物とも噂されている。しかし、その正体は謎。

アルカナ類やアルカイック類のモンスターに似てる？　背景からするとデカイ！　というほどないような気がする。

デーモン類っぽくも見えますが、複数の個体が同時に存在するようです。NMではないのでしょうか？

エラスモス（ベヒーモス族/亜種）



ベヒーモス族の亜種。ヴァナ・ディールに生息する種とは異なる想像を絶する巨躯と、隆起した筋肉に浮かぶ不気味な紋様が特徴。その大咆哮は聴く者をひるませ、星すらも落とすといわれている。

ベヒーモス族の亜種だけあって迫力ある姿ですな。特殊技（？）の「大咆哮」にはテラーかスタンの効果がありそうな気がします。

オレは、ベヒーモスの毛皮を落とすかどうかが一番気になるな（笑）。

クリオニッド（クリオニッド族）



アビセアに潜む異形の軟体生物。ヴァナ・ディールのどの種族にも類似しないため独自の進化形態から派生したと思われる。アビセア全土を襲った謎のモンスター群の一種。リミュル族と同じくその生態は不明。

これって、やっぱりモデルは“氷の妖精”クリオネだよね（笑）？

たぶん…（笑）。でも、人類に対し明確な敵意を持ってるようです。攻撃をしてくるときは頭頂にある口をガバっと開いて噛みつくんでしょうか？

シビルス（ペイスト族/亜種）

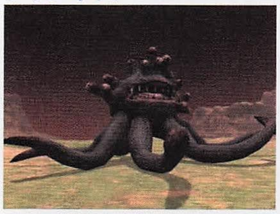


ヴァナ・ディールでは戦前、クォン大陸の沼沢地に生息していたペイスト族の亜種。突然変異ともいえる巨大な体躯が最大の特徴。その禍々しい紫の体色から、持つ毒の強さが推し量れる。

ペイスト族の亜種です。しかし、この色は見るからに危険そうというか、毒々しいというか……。

通常のペイスト族よりさらに強力な毒というと、あまり戦いたい相手ではありませんなぁ……。

プルボル（モルボル族/亜種）



アビセアの劇的な生態変化により、異常なまでの巨躯へと変貌したモルボル族の亜種。その巨大な口から吐き出される息は、さまざまな身体異常をもたらし、弱りきった者の体液を無数の触手で絞り摂る。

これも、薄気味悪い体色のモルボル族の亜種ですな。通常でも大きい種族なだけに、サイズが気になるところ。

新しい特殊技を使うのかな？　甘い息、臭い息、生臭い息ときたら、次は腐った息とか？

リミュル（リミュル族）



アビセアに生息する異形の甲殻生物。クリオッド族同様、ヴァナ・ディールのどの種族にも類似しないため、独自の進化形態から派生したと思われる。アビセアの全土を襲った謎のモンスター群の一種。

リミュル族はプロミヴォンに出てくるワンダラー族みたいに小さいね。クリオニッド族も同じくらいかな？

もしかしたら、アビセアを突如襲ったモンスター群のサイズはあまり大きくないのかもしれませんね。

新WSと…



外見が新しい



きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長Uri　記者　団長Intcity

全国書店で好評発売中！

「旅団本2010 Vol.1」は、全国書店で絶賛発売中ですぞ！

3月実装の「メイジャンの試練」の全試練解説をはじめ、カンパニエバトル、アビセアンNMなどもバッチリ解説しています。

うぅ、「メイジャンの試練」のページの制作は辛かった……（遠い目）。

6月22日（予）のバージョンアップで追加や修正が入る試練もあるので、Vol.2でも「メイジャンの試練」関連のページは続くと思いますよ（笑）。

【えーっと…】【本当に？】【許してください。】【がんばって！】

そして、早くも制作準備に入りつつあるVol.2では…。

ふふふ、久しぶりにあの企画を実行しようと思ってますぞぉぉぉ！

「旅団本2010 Vol.2」もお楽しみに！

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 編 2010 vol.1

●発売中　●¥1,575（税込）

「メイジャンの試練」は、武器の種別ごとに全試練を網羅！　カンパニエバトルは、全エリアをアルタナ連合軍支配と獣人血盟軍支配の2つのマップに分けて解説している。また、『禁断の地アビセア』の序章ともいえるアビセアンNMも、ジェイドの変色方法から戦い方までをサポート！　さらに、企画ページでは現役『FFXI』プレイヤーである声優、中村悠一さんと加藤英美里さんへのスペシャルインタビューもあり！





メイジャンの試練

3月実装の全試練を武器ごとに解説

どの武器もページごとに系統立てた表にして解説してるので、試練の内容と入手できる武器がわかりやすい。また、一部の試練で倒す必要がある全58体のNMの出現位置や再出現間隔、戦利品などもまとめて掲載！

編集後記 編集長Uriが今号の記事をヨコナガ！

こんにちは、パラダイス編集長です。旅団本Vol.1が絶賛発売中ですが、さっそく『アビセア』情報が！　レリックの上位と言われている新防具、まだ一部のジョブしかグラフィックが出ていませんが、ほかのジョブの装備も楽しみ楽しみ！　でも個人的に一番気になるのは、見た目以上に両手棍の性能。常時わんこ呼びっぱなし召喚士としては、メイジャンで作れるテイウァッツとかの維持費マイナスが最近気になるのだけど、フヴェルゲルミルとやらはマイナス4を超えるのか!?　うり散歩を実現できる日も近いかもかしら！

Intcityの豆日記

現在、公式サイトで『禁断の地アビセア』のプロモーション映像が公開中です。全体像が発表されていない現在では興味深い点が多いですね。追加される3エリアは映像を見たかぎりだとホラ、デム、メアのテレポイントのある付近に似ているようです。とはいえ全く同じ場所ではないようなので、デュナミスのような異次元世界と考えたほうがいいかも？　新モンスターのほうはエフト族やカヒライス族、コース族、マンドラゴラ族（黒）が確認できます。さらに、サンドウォーム族（少し小さい？）が登場したのが意外でした。

一騎当千 無双列伝

～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～



『無双』シリーズに隠された物語や設定を考察していく当コーナー。好評連載中の「無双武具名鑑」では、諸葛亮の武器・羽扇を解説する。さらに、今回は書籍に掲載されたイメージイラストを解説する企画「無双戦画廊」も見逃すな！

無双戦画廊

タイトル「若武者たちの絆」（戦国無双3 キャラクターズ真書 関ヶ原・若武者たちの絆 より）

記念すべき第1回は、戦国時代を舞台にした人気シリーズ最新作『戦国無双3』の関連書籍からチョイス。これは「戦国無双3 キャラクターズ真書 関ヶ原・若武者たちの絆」にしか掲載されていない貴重な1枚だ。CGデザイナーによるコンセプトコメントと合わせて、このイラストの魅力に迫ろう！



CGデザイナーによるコンセプトコメント

2人の絆を描いたお気に入りの1枚です

「キャラクターズ真書」のイラストは、本編の制作が終わってひと息ついた頃に手掛けた仕事でした。メンバーの休暇中に1人コツコツと作っていたので、誰にも口を挟まれずに、楽しく制作に没頭できた記憶があります。

そのなかでもこのイラストは特に気に入っている1枚です。関ヶ原の戦いを招いたともいわれる石田三成と加藤清正の確執、その裏にある絆をテーマに描きました。功を競い合ってお互いが前に出ようとしつつ、心の底では信頼感でつながっている感じを表現したものです。スタンダードな背中合わせの構図ですが、視線がジグザグに動くように、小物やキャラの顔の配置を工夫してみました。

作品紹介 『戦国無双3』

DATA	
	●戦国無双３ ●Wii ●¥7,140(税込)
	●コーエーテクモゲームス

戦国時代の有名武将が激突する『戦国無双』シリーズの最新作。武将ごとの物語が楽しめる「無双演武」や、任天堂の往年の名作『謎の村雨城』とのコラボなど、多彩なモードを楽しめる。また、今回のイラストで紹介した加藤清正をはじめとする武将がプレイアブルキャラとして参戦し、シリーズ最多の35名以上の武将が使用可能に！ ちなみに本作には、年表を完成させていく「戦国史」という有料DLコンテンツも存在する。



◀シリーズ初の「無双ゲージ」が登場。ゲージをためると「無双奥義・皆伝」が使用可能になる。

登場人物解説



加藤清正　豊臣家に忠義を尽くした若武者

豊臣秀吉子飼いの武将。意固地な性格ゆえに石田三成とよく衝突しているが、情に厚い一面もある。秀吉や奥方のねね、福島正則らを慕っており、史実では秀吉の死後も豊臣家に忠義を尽くしたことで有名だ。



石田三成　高潔で理論的な性格の天才軍師

豊臣家を支えた軍略家。不器用な性格のため、加藤清正と対立することが多い。なお、彼が好む「大一大万大吉」は「万民が一人のため、一人が万民のために尽くせば太平の世（吉）が訪れる」という意味である。

「戦国無双3 キャラクターズ真書」発売中！

今回紹介したイラストは「戦国無双3 キャラクターズ真書 関ヶ原・若武者たちの絆」に収録されている。同書には『戦国無双3』の名シーンや、名台詞にまつわる隠された逸話が収録！ さらに、ゲーム設定から歴史上のエピソードまで、キャラクターの詳細な情報も満載だ。また、描き下ろし公式CGのほか、清正vs.三成の短編小説も掲載されている。ちなみに、価格は￥1,260（税込）。シリーズのファンはもちろん、戦国好きなら、ぜひ入手しておきたい1冊だ。

無双武具名鑑

諸葛亮

武将File No.05

稀代の天才軍師



羽扇（術） 霊鳥の羽を使った優雅な羽扇

今回は「術」カテゴリーに属する武器、羽扇を解説。これは、日本で軍師が使用していた軍扇の原型ともいわれるモノだ。なお、当時の中国で軍扇を使う軍師は珍しくなかったが、諸葛亮の持つ羽扇には霊鳥（鶴という説もある）の羽から作られたという逸話が存在。直接攻撃する武器とは違うため、どちらかというと優雅なイメージがある点が特徴的な武具だ。

明澄扇（メイスイセン）



明るく澄んだ淡い色が、曇りのない諸葛亮の智をイメージしている。シンプルなデザインながら、初期武器としての使いやすさも評価できる。

黒慧扇（コクケイセン）



明澄扇とは打って変わって、黒い羽と黄金の装飾で、知性的でありながらも諸葛亮の意志の強さ、そして冷徹さの一面を表している。

白怜扇（ハクレイセン）



明澄扇にデザインコンセプトは似ているが、深い緑青に諸葛亮の優雅さと優しさ、そして太平を願う気持ちが込められている。ボリューム感もアリ。

天翔羽扇（テンショウウセン）



蜀のイメージカラーを中心に、不思議な金の羽をあしらった蜀を象徴する羽扇。どこか控えめなのは、自分が王ではないという諸葛亮のこだわり。

諸葛亮とは？

字は孔明。当初は、どこの国にも属さず気ままな日々を過ごしていたが、劉備の3度にもおよぶ来訪により、その義に応えるべく、ついに蜀の軍師として仕えるようになった。これが有名な「三顧の礼」である。このとき、諸葛亮は「天下三分の計」を劉備に説き、これ以降三国に均衡状態が成立する。「演義」では、同時代の軍師のなかでも抜きんでた存在として描かれることが多く、呉の周瑜は「天はこの世に周瑜を生みながら、なぜ諸葛亮も生んだのか」と嘆いている。魏の司馬懿も、諸葛亮の死後に彼の木像を見て逃げ出し「死せる孔明、生ける仲達を走らす」という逸話が語り継がれている。

DATA	
	●真・三国無双 MULTI RAID 2　●PSP
	●¥5,040(税込)　●コーエーテクモゲームス

開発者が語るデザインコンセプト　羽扇〔諸葛亮〕

諸葛亮の羽扇は、「大鵬鷹子鳥」という数百年を生きたといわれる霊鳥の羽で作られたという言い伝えがあります。

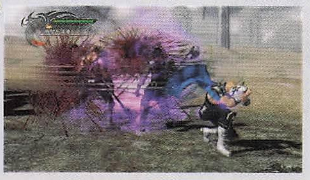
フィジカルな強さよりもスピリチュアルな強さに重きを置き、諸葛亮の気品と知的なイメージから逸脱しないように注意しました。諸葛亮のイメージカラーである白と緑の組み合わせをベースに、金の羽と装飾を施し、威厳を象徴しています。その扇をひと振り扇げば、どのような戦も意のままに手中に治めるという、まさに天下一の軍師が持つに相応しいデザインを目指しました。

無双ニュース！　無双シリーズの最新情報はココで確認！

その壱 『北斗無双』で「聖帝」の原作コスチュームが登場！



『北斗無双』のダウンロードコンテンツとして、サウザーとシンの原作コスチュームが配信された。愛に生きた男・シンと、聖帝サウザーの原作コスチュームを手に入れて、熱き男達の生きざまを再現してみよう！



◀非情の男・サウザーの南斗鳳凰拳が炸裂！

その弐 『MR2』のダウンロードコンテンツもまだまだ配信中!!

『MULTI RAID 2』のダウンロードコンテンツが、さらに充実！　6月10日に4つの最新コンテンツが配信され、ますます盛り上がりを見せている。もちろん、すべて無料でダウンロードできるので、忘れずに入手しておこう！

◆6月10日に配信されたコンテンツ

クエスト	「銀色の広莫風」
	「軍神の道行」
特典	装飾品「妖精の羽・緑」
	装飾品「飛翼機・赤」

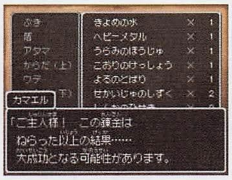


▲配信クエストでは、銀色に光る巨獣・銀窮奇を討伐する「銀色の広莫風」と、関羽の千里行を再現した「軍神の道行」の2種類が遊べる。



オーブを使ってレア装備を作り出そう！

さまざまな武具やアイテムを作り出せる錬金では、大魔王などから手に入る各種オーブを使用すると、いわゆる"最強装備"を作ることができる。今回は、その"最強装備"作成の際に「大成功」が起きると入手可能な、最強の上を行く装備群について解説！



▲大成功が存在する錬金の場合は、カマエルのセリフが変化する！

ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人

発売中（2009年7月11日発売）	¥2,940（税込／※1）	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数：1～4人

冒険　育成　協力

●錬金の大成功とは？●

「大成功」とは、最強装備の錬金時のみに発生する現象のこと。例えば、シルバーオーブを使った錬金の1つ「すいせいのつるぎ」を錬金した場合、まれに「ぎんがのつるぎ」が完成することがある。これが「大成功」で、各武具に対応したプレイヤーのステータス値が高ければ高いほど「大成功」の発生確率は上昇（この例ではちからのステータスが影響）。なお、ここに挙げた5種類のオーブ以外に、ドルマゲスやラプソーンが落とすパープルオーブを使った錬金にも「大成功」用の装備群が用意されている。

大成功のポイント

●ステータスをとにかく上げる
最強装備の錬金は終了後に自動セーブされる。少しでも確率を上げるため、対応ステータスが上昇しやすい職業を育てよう。

●オーブをたくさん用意する
リサイクルストーンを使えば何度でも挑戦できるので、盗賊の秘技「オートぬすむ」などを活用して大量に集めておきたい。

レッドオーブ【主な入手方法】大魔王（シドーなど）の戦利品、クエストNo.166のクリア報酬

通常錬金される武具は、それぞれ「えんまのまそう」「竜神王のツメ」「でんせつのよろい」「スサノオのこて」となる。竜王や、レベル1～3までのダークドレアムなどからもオーブを入手可能だ。

じごくのまそう　ヤリ／攻撃力＋176、盾ガード無効

必要な素材	影響するステータス
らせつのまそう×1	かいふく魔力
しんかのひせき×3	
レッドオーブ×3	

神竜のツメ　ツメ／攻撃力＋173、ドラゴン系に大ダメージ

必要な素材	影響するステータス
竜神のツメ×1	すばやさ
しんかのひせき×3	
レッドオーブ×3	

しんわのよろい　からだ（上）／守備力＋100など（※1）

必要な素材	影響するステータス
えいこうのよろい×1	みのまもり
しんかのひせき×3	
レッドオーブ×3	

アマテラスのこて　ウデ／守備力＋30

必要な素材	影響するステータス
ツクヨミのこて×1	ちから
しんかのひせき×3	
レッドオーブ×3	

ブルーオーブ【主な入手方法】大魔王（ミルドラース、オルゴ・デミーラなど）の戦利品、クエストNo.180のクリア報酬

通常の錬金品は「せんこうの杖」「ぼさつのこん」「おおぞらのトーガ」「えいちのサンダル」だ。ブルーオーブは上記の2体の大魔王以外に、レベル4～8のダークドレアムが落とすこともある。

オーロラの杖　杖／攻撃力＋98、MP吸収率＋10%、かいふく魔力＋18

必要な素材	影響するステータス
かがやきの杖×1	こうげき魔力
しんかのひせき×3	
ブルーオーブ×3	

にょらいのこん　棍／攻撃力＋170、ゾンビ系、エレメント系へのダメージアップ

必要な素材	影響するステータス
みょうおうのこん×1	かいふく魔力
しんかのひせき×3	
ブルーオーブ×3	

そうてんのトーガ　からだ（上）／守備力＋75など（※2）

必要な素材	影響するステータス
てんのトーガ×1	みりょく
しんかのひせき×3	
ブルーオーブ×3	

イデアのサンダル　足／みかわし率＋6%、最大MP＋20、移動時にMPを回復

必要な素材	影響するステータス
しんりのサンダル×1	すばやさ
しんかのひせき×3	
ブルーオーブ×3	

イエローオーブ【主な入手方法】大魔王（ムドー、デスタムーアなど）の戦利品、クエストNo.175のクリア報酬

通常の錬金時は「ブレートくだき」「ケルビムの弓」「ケルビムのローブ」「ていおうのブーツ」をそれぞれ作ることが可能。レベル9～15のダークドレアムからもイエローオーブを入手できる。

ほしくだき　ハンマー／攻撃力＋176、物質系へのダメージアップ

必要な素材	影響するステータス
たいりくくだき×1	みのまもり
しんかのひせき×3	
イエローオーブ×3	

セラフィムの弓　弓／攻撃力＋178、鳥・悪魔系へのダメージアップ

必要な素材	影響するステータス
大天使の弓×1	きようさ
しんかのひせき×3	
イエローオーブ×3	

セラフィムのローブ　からだ（上）／守備力＋50など（※3）

必要な素材	影響するステータス
大天使のローブ×1	かいふく魔力
しんかのひせき×3	
イエローオーブ×3	

てんていのブーツ　足／守備力＋30、移動時にHPが回復

必要な素材	影響するステータス
おうじゃのブーツ×1	ちから
しんかのひせき×3	
イエローオーブ×3	

グリーンオーブ【主な入手方法】大魔王（エスタークなど）の戦利品、クエストNo.169のクリア報酬

通常時はそれぞれ「真グリンガムのムチ」「ちょうぜつおうぎ」「メビウスの盾」となっている。レベルによって入手できるオーブが変化するダークドレアムからは、レベル16～25のときにグリーンオーブを手に入れることが可能。
大成功品のなかでも、「さいしゅうおうぎ」は超必殺技を狙うときなどに有用となる。

超グリンガムのムチ　ムチ／攻撃力＋140、全体攻撃武器

必要な素材	影響するステータス
続グリンガムのムチ×1	こうげき魔力
しんかのひせき×3	
グリーンオーブ×3	

さいしゅうおうぎ　扇／攻撃力＋164、必殺技の発動率がさらに上がる

必要な素材	影響するステータス
むそうのおうぎ×1	みりょく
しんかのひせき×3	
グリーンオーブ×3	

ウロボロスの盾　盾／守備力＋40など（※4）

必要な素材	影響するステータス
えいえんの盾×1	みのまもり
しんかのひせき×3	
グリーンオーブ×3	

シルバーオーブ【主な入手方法】大魔王（バラモス、ゾーマなど）の戦利品、クエストNo.153のクリア報酬

通常の成功時に入手できる装備は、それぞれ「すいせいのつるぎ」「スーパーノヴァ」「たつじんのてぶくろ」となる。レベル41～56のときのダークドレアムからも、シルバーオーブを入手可能だ。装備すると、きようさが＋100になる「かみわざのてぶくろ」は、「セラフィムの弓」を作るときにあると便利だ。

ぎんがのつるぎ　剣／攻撃力＋180、守備力ダウンの追加効果

必要な素材	影響するステータス
りゅうせいのつるぎ×1	ちから
しんかのひせき×3	
シルバーオーブ×3	

ハイパーノヴァ　ブーメラン／攻撃力＋138、全体攻撃武器

必要な素材	影響するステータス
コメットエッジ×1	すばやさ
しんかのひせき×3	
シルバーオーブ×3	

かみわざのてぶくろ　ウデ／守備力＋15、きようさ＋100

必要な素材	影響するステータス
めいじんのてぶくろ×1	きようさ
しんかのひせき×3	
シルバーオーブ×3	

ゲストキャラクター情報

6月11日には『DQⅧ』のヤンガスが来店！

『DQⅧ』からのゲストは、昨年12月25日にトロデが来店して以来、約半年ぶりとなる。粗野な彼は、リッカの宿屋になじめるのだろうか!?



ヤンガス
もとは山賊だったが『DQⅧ』の主人公に出会い、忠義心を抱いて一緒に旅をすることになる。

配信クエスト情報 5/28～6/18

5月下旬から6月中旬までに配信されたクエストのなかでも、クエストNo.180はクリアするとブルーオーブをもらえるのでぜひクリアしておこう。またNo.178は、クエスト名を見ただけでもシリーズのファンならば気になるところ!?



▶No.180は、あの宝の地図のボスの秘密も明らかになる必見クエストだ。

■配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト受注場所	本編クリア以外の条件
5月28日	178	ロトの武具を集めよ	ルディアノ城	No.169をクリア済み
6月4日	179	ボクのパンツを返して	岩山のほら穴	－
6月11日	180	解き放たれた破壊神	ガナン帝国城	（※5）
6月18日	181	じじいのアイドル	西ベクセリア地方	－

※5：職業が賢者（Lv70以上）、No.117をクリア済み

No.178 ロトの武具を集めよ

▶ルディアノ城のお墓を調べると、錬金術師・メルギスから伝説の武具を作って欲しいと頼まれる。達成すると、錬金秘術書を覚えられる。

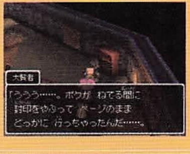


No.179 ボクのパンツを返して

▶ドミールの里の南東にある、たくさんの骸骨が放置されたほら穴で受けられる。初回の報酬は「ラブソーンの地図」、2回目以降は装備品だ。



No.180 解き放たれた破壊神



◀ガナン帝国城の本棚に眠る大賢者からの依頼。倒してほしいとお願いされるモンスターは、高レベルの宝の地図で待ち構えているボスだ。

No.181 じじいのアイドル



◀アルマの塔周辺にある広場で、たき火を囲んでいるトマジいさんが依頼者。彼が会いたがっている有名人はスペシャルゲストの1人らしい。

ドラ特Ⅸ 第9回　【ついに『DQⅨ』がギネス認定へ！】「ワイヤレス通信を通じて、117,577,073人がすれちがったゲームソフト（2010年3月4日時点）」として、本作が「ギネス世界記録」に認定された。ギネスに認定されたのは、『DQ』シリーズでも初めてのこと。この夏には海外版も発売される予定の本作。この記録は今後も『DQⅨ』自身の手によって伸ばされていくことだろう。

※1：『アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストⅨ　星空の守り人』

※1：守備力＋100、移動時にHP・MPが回復、炎＆氷系属性ダメージを軽減　※2：守備力＋75、炎・氷・風・爆発・雷・闇系のダメージを軽減、眠り・毒・マヒ系の効果確率を軽減　※3：守備力＋50、こうげき魔力＋42、かいふく魔力＋42、炎・氷・風・爆発・雷・土・闇・光系のダメージを軽減、即死系攻撃の効果確率を軽減　※4：守備力＋40、盾ガード率＋10%、炎・氷・風・雷・爆発・闇系の属性ダメージを軽減、道具として使うとマジックバリアの効果

SaGa series 20th anniversary 第10回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

GB版『魔界塔士 サ・ガ（以下、サガ1）』（1989年12月15日発売）から20年の時を経た『サガ』シリーズ。20周年の折り返しとなる今回から、インタビュー企画を開始！

シリーズ20周年記念インタビュー

開発スタッフ列伝 時田貴司氏

第1回目のインタビューは、シリーズ1作目の誕生に立ち会い、多くの名作ゲームを手がけてきた時田貴司氏。シリーズの原点である『サガ1』がどのような時代と空気のもとに生み出されたのか、その思い出をお聞きした。

9人&半年で作った『サガ1』は時田氏のゲーム作りの原点に

——『サガ1』にかかわることになったきっかけは？

時田貴司氏（以下、時田。敬称略） 河津さん（※1）と初めて一緒に仕事をしたのは、『FF I』のときでした。そのあと僕は『半熟英雄（ヒーロー）』、河津さんは『FF II』の開発に入ったんですが、その頃からなんとなく一緒に飲みにいくことが増えていって、だんだん意気投合していったんです。そんな流れもあってでしょうね。河津さんが『サガ1』を立ち上げる際に誘われたというわけです。

——河津さんと初めて会ったときの印象はどうでしたか？

時田 本当の意味で最初に見たときの印象は、なんか背広を着た保険の外交員みたいな人がいるなあ。それが入社面接に来た河津さんだと知ったのは、そのあとでした（笑）。

——『サガ1』を開発していた当時の雰囲気は？

時田 何しろみんな若くて、アルバイトが多かったですね。僕も演劇をやりながらアルバイトとして参加してました。「なんだか楽しそうだから」と集まってきた人達が、ワイワイと合宿してるような感じで作ってましたね。

——時田さんが担当されたパートはどこですか？

時田 当時は役割分担が明確に決まってなくて、グラフィックデザインやモンスターデザインを中心に、シナリオのアイデアを出したり、効果音を作ったりしてました。「やれるヤツがなんでもやったらいいじゃん」みたいな感じでしたね。シナリオに関しては、河津さん、石井さん（※2）、伊藤さん（※3）、僕の4人でアイデアを出し合って、それを河津さんがまとめるという形でした。『サガ1』は塔の階層ごとに世界観が違うから、どんな話でも入れ込むことができたので、みんな楽しみながら作ってましたね。「ゲームって、なんでもアリがいいよね」という当時の雰囲気は、そのあとの『ライブ・ア・ライブ』や『クロノ・トリガー』を作るときにも生かされたと思います。

——モノクロのGBは、グラフィックが大変だったのでは？

時田 むしろ逆で、色で悩まずに割り切ることができたので、やりやすい部分も大きかったかな。GBはファミコンと比べると容量などの問題は大変でしたけど、ファミコンにはないステレオ音源が使えるとか、ユニークな部分も多かったです。塔をのぼるときの音楽は特にステレオでぐるぐる回る感じで、テストプレイで少し酔いました（笑）。

——時田さんがデザインした「立つスライム（※4）」はとてもインパクトがありました。なぜ立つ形に？

時田 『FF』の天野喜孝さんのモンスターデザインがリアルな路線だったので、うちの会社でも『ドラクエ』のようにポップな路線があってもいいのでは、と意識してデザインした流れですね。ヒントにしたのは「怪獣王ターガン」というアメリカのアニメに出てくる、ヒューヒューとポーポーというアメーバ親子のようなキャラ。伸び縮みしたり、変形して戦車やバリアになったりするんです。彼らがすごく好きで、スライムだけど擬人化されているというキャラを作りたいなと思って、立つ形にしたんです。

——『サガ1』の開発期間や人数はどのくらいでしたか？

時田 構想や企画がまとまったあと、開発にとりかかって完成するまで半年くらいだったかな。開発スタッフは、音楽も含めて9人くらい。グラフィックは僕ともう1人女の子がいて2人で、プログラマーも3人とか。これでミリオンヒット（※5）になったんだから、そりゃ儲かるわ（笑）。真偽はたしかめてませんけど、河津さんのボーナス袋が（厚みで）立ったという伝説のウワサがあります（笑）。

——発売後の印象深いエピソードはありますか？

時田 ソフト発売日に、みんなで会社付近（当時は御徒町）のディスカウントショップへ行ったんですが、目の前で買ってくれる人が何人もいて、嬉しさが込み上げましたね。



PROFILE

スクウェア・エニックスのプロデューサー。グラフィッカーを経て、『FFIV』でゲームデザインを担当して以降、多くの名作をプロデュースしてきた。近年はプロデューサーとディレクターのどちらでもあるという意味で、「プロレクター」と名乗ることもある。代表作は『半熟英雄（ヒーロー）』シリーズ、『ライブ・ア・アライブ』、『光の4戦士』など多数。

20周年を迎えて、今のゲームや『サガ』シリーズに感じること

——『サガ1』発売から20年。ゲーム機は大きく進化しましたが、一番印象に残っている進化は何ですか？

時田 PS時代ですね。グラフィックが3Dになり、メディアがROMからCDになって容量が飛躍的にアップしたこと。この2つの変化で、ゲーム開発は大きく変わりましたね。

——『サガ』シリーズのなかで最も思い出深い作品は？

時田 最初から最後まで開発にかかわった『サガ1』かな。「なんでもアリのRPG」というユニークなスタイルの作品を、河津さんと一緒に形にすることができたので。

——20年を経て、時田さん自身のなかで変化したこと、逆に変わっていない部分はありますか？

時田 PS2くらいまでは新しいことを率先してやってたんですが、技術的な部分はもう1周したと思うんです。今は時代が一巡して、3Dだからすごいということでもなくなってきてますし。ゲームに限らず今の時代は、多機能でものすごく便利なものより、もっとわかりやすくてお手軽なものが求められてる気がします。これは僕自身が20年前に立ち帰っている部分もありますが、無理に3Dやハイスペックにするのではなく、昔のままでいいものもあるのかなと。

——時田さんにとって『サガ』とはなんですか？

時田 ゴチャゴチャしててもいいから、おもしろいものを作ろうというコンセプトが中心にあるゲーム。それこそ、おもしろければなんでもアリというスタンス。そこは僕自身のゲーム作りにおける原点にもなってると思います。

——最後に、ファンへのメッセージをお願いします。

時田 僕が『サガ1』を作っていて楽しかったのも、みなさんが『サガ』をプレイして楽しいのも、自由にいろいろできるという点で同じだと思います。それを共有して『サガ』の新作を出せたらいいですね。機会があれば僕も手伝いますよ……モノクロのドット絵を描くくらいなら（笑）。

“なんでもアリ”。それが『サガ』ですね。

※1：河津秋敏 『サガ』シリーズの生みの親で、シリーズ全体を監修するプロデューサー。時田氏とはほぼ同期。
※2：石井浩一 『聖剣伝説』シリーズやチョコボの生みの親。2007年に退社。
※3：伊藤裕之 『FF』シリーズなどを手がけるディレクター。『FFIV』のアクティブタイムバトルの発案者。
※4：立つスライム 『サガ1』のスライムは、二足歩行をする形でデザインされている（右下の写真参照）。これは続編の『サガ2』にも受け継がれた。
※5：ミリオンヒット 『サガ1』は、当時のスクウェアのタイトルで初めて100万本セールスを突破した記念すべき作品。



インタビューこぼれ話 ～河津さん伝説～

時田 赤坂で『FFIV』や『ロマサガ』を作っていた頃の話なんですけど、恵比寿へ引っ越しすることになったんですよ。引っ越しの時期が近づいて、ダンボールとか資材とかが詰まれている開発ルームの中で、河津さんはずっとPCの前で『ロマサガ』を作ってましたね。ヒゲも伸びまくってて、とにかく黙々と。もう引っ越しするぞ、って言ってるのに「いや、まだだ！」とか。今考えれば、早めに恵比寿に引っ越しちゃって、そっちでやればよかったのにと思いますね（笑）。



よなよなエールを
飲みながら
夜な夜な赤目で語りあう…。

『ニーア』が大好き! ヨナもそうおもう座談会

担当ライターサガコ（以下、サガコ）：ひとまず『ニーア レプリカント』『ニーア ゲシュタルト』の魅力を存分に語りあえと、缶ビール（エール）を2本渡されたわけよ（以下、『レプリカント』と『ゲシュタルト』の2作品を総称して『ニーア』と表記）。
担当ライターM（以下、M）：酔っぱらって、赤い目の話や脳が腐った話をすればいいんだろう？　まかしとけ。かんぱーい！
サガコ：酔う前にマジメなことを語っておこう。先日、「完全攻略＋設定資料集（下を参照）」がめでたく発売され、おかげさまで大好評なわけですが……。
M：ゲーム本編では語られなかった、裏設定がぞろぞろ出てきて、嬉しいやら悲しいやら。
サガコ：興味本位で軽々しく読んだら「えーっ!?」な出来事がいっぱいで、ここまで背景設定がなされているとは。まだ1周目をプレイしていた当時、ほとんど気にかからなかった部分だけに、衝撃的だったなぁ。
M：その「気にかからなかった」ってところが、『ニーア』が多くの人に受け入れられた重要なポイントだと思う。小難しい設定は語らずシンプルに、切なくて美しい物語が進んでいく……。そういったあたりのよさが、王道好きの人にもマッチしたんじゃないかと。ま、それは2周目のプレイで大きく覆るわけだけども。
サガコ：ある意味で前作にあたる『ドラッグ オン ドラグーン（以下、DOD）』より、はるかにマイルドで、まっすぐに泣ける物語だから、ストレートにオススメできる作品だなぁ。だから、友人に勧めるときなんかも「『ニーア』おもしろいよ！　あなたもきっと泣けるよ！　私、大好きなの！」で、全然OK。
M：『DOD』はなー…やっぱり話す相手を選ぶようなとこあったよね。「こいつなら、わかってくれそう」っていう基準値みたいなのを自分の中で設定してた。実に踏み絵的な（笑）。そのニッチな感じがよかった、っていうのももちろんあるんだけど。
サガコ：逆に『ニーア』は、そこのハードルがほとんどなかった。あったとしても「とりあえず！　音楽だけでも聞いてくれればいいから！」で最初のステップを押し切れた（笑）。それで何人オトしたことか。
M：ゲームを人にオススメするときに、つかみとなるような一言がある作品は強いよね。
サガコ：「○○がいいから！」って、強く言われると、過剰な期待はせずとも、やってみようかなって思える。『ニーア』はそういうキーワードには事欠かないのがいい。「ふたなりだから！」「放送禁止用語連発だから！」「妹（娘）かわいいから！」「イノシシに乗れちゃうから！」「少年的同性愛！」「7号かわいいから！」なんぼでも出てくるもん（笑）。つぶやきレベルでも書けて、何それどういうこと!?　と興味を引ける。
M：7号かわいいって言われて、こんな不気味な外見で何を……と思ってたら、アレしてコレしたあとに、涙流しながら「かわいいじゃねぇかぁぁぁ!!」って、テレビ画面の前で嗚咽してたっけなぁ（笑）。
サガコ：知り合いにオススメして、そんな反応を見るのも楽しかった。思わず人にススメたくなる感動と衝撃が、しっかり物語に織り込まれてる国産のRPGって、わりと久しぶりだったんだと思う。

M：それにしても『ニーア』って、どうもやめどきが見つけられずに進めちゃうゲームなんだよなぁ。なんでそんなに引きが強いんだろう？
サガコ：シナリオ的にもシステム的にも「愛の感じられる意外性の連発」だからでは。ムービーのクオリティとか据え置き機RPGとして期待値が高まるポイントに注力するのではなく、そのかわりにユーザーがまるで期待してなかったところを別のベクトルから攻め、ムダに掘り下げ、ユーザーの予想を派手に越えてくるから驚く。部屋に入ったら真横からのアングルしかないわ、突然サウンドノベルになるわ、名作のオマージュ目白押しだわ（笑）、ありとあらゆる意味で衝撃的に仕上がってる。私はありとあらゆるシーンで、「そこかよ！」ってツッコんでプレイしてたよ。
M：羊に足蹴にされて口をつく「そこかよ！」もあれば、シナリオで不意を突かれて苦悩しながら口にする「そこかよ」もある。2周目なんて、丸ごと「そこかよ、そこを突いてくるのかよ……（嘆息）」ってな展開だし。最後のエンディングにいたっては「そこまでやるのかよ!!」って言いたくなる演出だし。愛を持って、ツッコむことで、不満さえ昇華させながら遊べてしまうフシギなゲームなんだよね。スキだらけだから、逆にいとおしいのかもしれん。
サガコ：本誌に発売前から連載されたショートストーリー（SS）にしたって、開発チームといい、作家さんといい全力投球すぎて驚いた（笑）。読んだ私の第一声も「（売買って）そこかよぉぉ！」だったしね。空想力やら妄想力をかきたてられた。もうツッコミゲーというか、兄ニーアがツッコマレゲー（中略）うお、なんかロレツが回らラララ。
M：おーおー、酔いが回ってきたね、おい（笑）。

サガコ：そもそもね、ニーアさんはね、愛しすぎの愛されすぎなんですよ。ヨナのこと大好きで、ヨナからも好かれてて、シロやカイネやエミールからも愛されていて。ある意味、デボルやポポルからも大事にされてるわけで。
M：なのに、本人はヨナのこと以外、ほぼ無自覚とい



7号クン、そんなところに顔を近づけたらっ!!



重版出来

セクシーなカイネさんのナイスバディが目印！

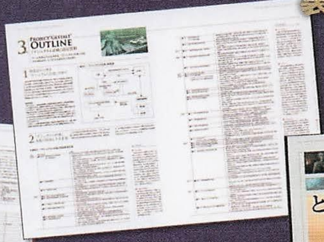
ボリュームたっぷりの内容で、¥1,995(税込)とは無茶してくレレレるぜ!?

この一冊に攻略情報と設定資料をギュギュッと濃縮！『ニーア』の世界の謎を紐解く裏設定が満載なうえ、この本でしか読むことのできない「もうひとつのエンディング」も。本誌と電撃PlayStationで連載中のSSや、ウェポンストーリーも余すところなく掲載！　イラストと小説で『ニーア』の世界を堪能せよ──！

▼ワードやアイテムのドロップ率から、ダウンロードコンテンツの詳細まで、バッチリ掲載!!



攻略も!



裏設定や年表も!

◀ゲーム中では明かされることのなかった衝撃の歴史。世界にマモノがあふれ、黒文病が発生した原因とは……？

▶ディレクター横尾太郎氏による小説のほか、名取佐和子氏、映島巡氏、菊地はな氏によるSS10篇を収録。ニーア達の日常、過去、そして未来がここに。



もうひとつのエンディングも!!

ニーア ザ・コンプリートガイド+設定資料集

GRIMOIRE NieR -PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM-

●発売中　●¥1,995（税込）　●B5判／224ページ　●発行：アスキー・メディアワークス

何故『ニーア』はこれほどまでに愛されるのか？

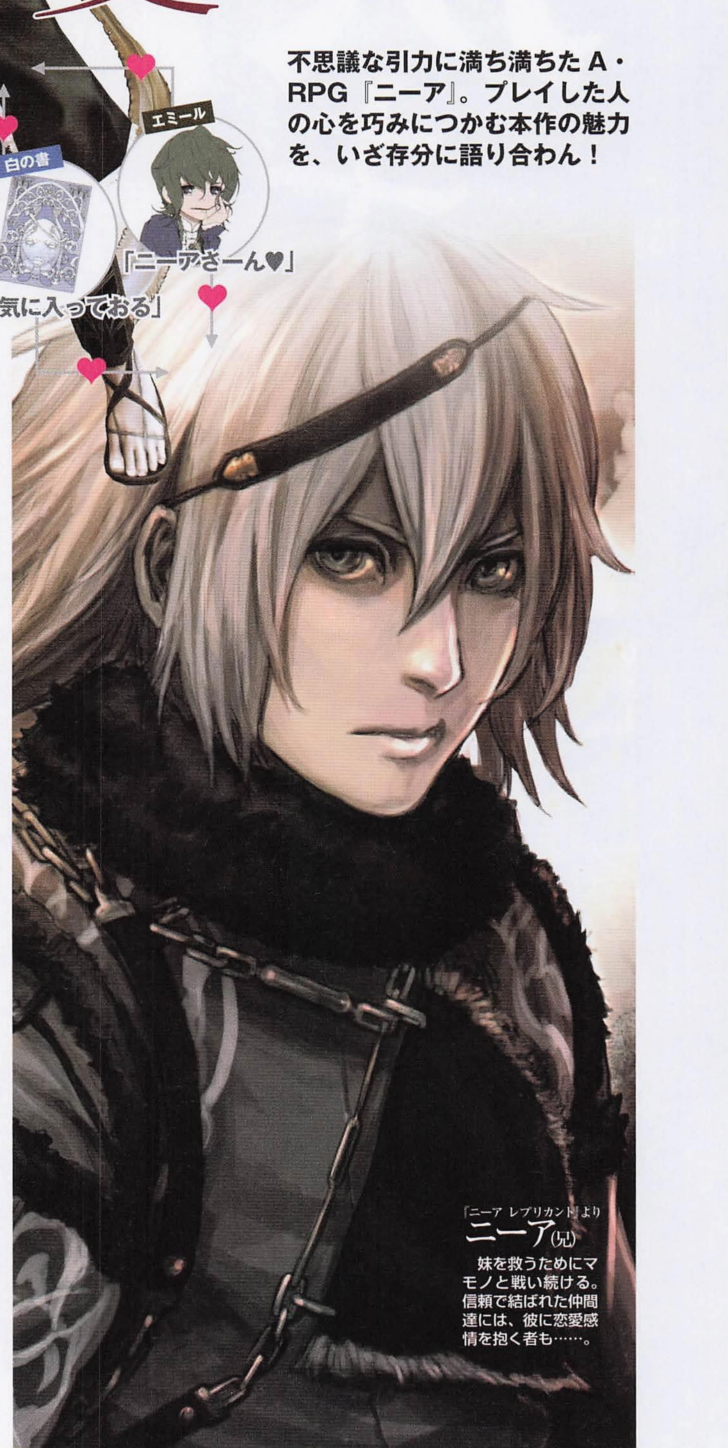
不思議な引力に満ち満ちたA・RPG『ニーア』。プレイした人の心を巧みにつかむ本作の魅力を、いざ存分に語り合わん！

うあり様だからなぁ。その鈍感力は、ヒーローっぽいといえば、ヒーローっぽい。
サガコ：ニーアのみならず、登場キャラ全員がいろんな意味で「鈍感」なのも王道的だよね。みんな、自分の気持ちの置きどころを探すだけで手いっぱいなイメージが、ちょっと青春系少女マンガっぽくもある。それぞれが一所懸命できることをやってるだけなのに、それぞれがおもいっきりすれ違ってしまって、なぜ、どうして…!?　という展開。
M：それで懸命に目の前のことをがんばりすぎた結果、最終的には世界がオ（中略）。あばばば。
サガコ：ネタバレしようとするとロレツが回らなくなるなんて……おかしな話だよ。

サガコ：結論。この『ニーア』っていうゲームの周りには「愛」があふれている。そこが、一番スゴいところだと思うなぁ。
M：開発者にも、ファンにも、物語にも、キャラ同士にも、愛があふれている気がする。みんなニーアのことが好きで、仲間達のことも好きで、マモノ達ですら愛すべき対象なわけで。
サガコ：見える……みんなの愛が「黒の旋舞」のごとく『ニーア』というタイトルを包み込んでいるのが見えるよー!!
M：相当酔ってるな……いろんなものに。
サガコ：うう……ニーア達にはもれなく、幸せになってほしいと思うのですよ、心から!!
M：ヨナもそうおもう！　そういう人達のために「完全攻略＋設定資料集」には横尾D書き下ろしの「もうひとつのエンディング」があるわけで。
サガコ：サントラ聴きながら読むと、超盛り上がります。本当にオススメです。SS読むほどに、ニーア達への愛が深まります！
M：まぁ……兄の過去に傷ついてしまう人もいるかもしれませんけども（遠い目）。
サガコ：エミール少年は、男の人に恋をしちゃうんだけれども（遠い目）。
M：ポポルさんは最後アレだけれども（遠い目）。
サガコ：カイネさんのアレも立派だけども（遠い目）。



『ニーア ゲシュタルト』より
ニーア(父)
黒文病に侵された愛娘のために戦う。仲間達とは、家族のような強い絆と信頼で結ばれていく。



『ニーア レプリカント』より
ニーア(兄)
妹を救うためにマモノと戦い続ける。信頼で結ばれた仲間達には、彼に恋愛感情を抱く者も……。

ライターSの考察　実験兵器7号の幼き魂と孤独……

ゲーム中で語られるエンディングと、「完全攻略＋設定資料集」で描かれるエンディング。すべてを体感して、私が最も気になったのは、実験兵器7号のことであった。幼さを色濃く残したまま、ガイコツのような肉体に留められた魂。その存在力は強靭で、どのような状況においても「生き続けられる」のだとしたら。年月を重ね、やがて仲間たちが年老いてしまったとき、7号にはどんな未来が待っているのだろう。彼を孤独から解き放つ手段はあるのだろうか……。



▲世界を破壊しつくしても、存在だけが残されてしまうのだとしたら――。

NieR RepliCant ニーア レプリカント　NieR Gestalt ニーア ゲシュタルト

ニーア レプリカント

発売中（4月22日発売）	¥7,800(税込)	
PS3	ジャンル	A・RPG
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア
	備考	プレイ人数:1人用

ACT　恋愛　戦略

ニーア ゲシュタルト

発売中（4月22日発売）	¥7,800(税込)	
Xbox 360	ジャンル	A・RPG
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア
	備考	プレイ人数:1人用

ACT　恋愛　戦略

「狭キ門」

NieR Short Story 04

名取 佐和子(著)

原案　cavia
横尾 太郎
原作　SQUARE ENIX
『ニーア レプリカント』

書き下ろしのショートストーリー企画も最終回！　今回はシナリオ担当の名取佐和子氏が、カイネとエミールの孤独な夜を描く。ニーアすら知らないその真実とは？

　高い石壁の向こうから老若男女の笑い声が聞こえてくる。
「楽しそうですね」
　エミールがそう言って壁を見上げ、きれいに並んだ歯をギシギシいわせた。さっきから同じ感想を言いつづけている。もう５度目だぞ。口には出さず、カイネは思った。
　ニーアの村では今夜、ポポルが主催した祭りが催されている。その名目は図書館の蔵書１万冊突破記念とも、開村150年記念とも言われていたが、定かではない。要は、何かにかこつけて一晩陽気に騒ぐための祭りだった。
「ニーアさんも今頃、楽しんでるかなあ？」
　エミールの声音には、楽しんでいてほしいと純粋に願う気持ちと、いっしょに楽しめないことへの悔しさが入り交じっていた。
　カイネは何も答えない。口を開けば自分もきっとエミールと同じ声音で喋ってしまいそうだったから。カイネは黙って、蟲一匹通さぬほどきっちり閉じられた村の出入り門を見やる。自分とエミールが決してくぐることのない門を。

　昨日の深夜、いつものようにカイネとエミールが村の外で野営していると、唐突に門が開いた。その門を抜けて、彼らのもとへ訪ねてきたのは、村の図書館の館長ポポルだ。
「マモノの脅威に怯えて暮らす日常から、せめて一夜だけでも、村人達を解放してあげたいの」
　ぶあつい前髪の下で理知的な瞳を光らせながら、ポポルは明晩の祭りの計画を語った。彼女の頭に浮かぶ「村人」の代表がニーアであることは、明らかだった。だからこそ、この女は自分達に会いに来たのだ、とカイネは思う。ニーアのためならカイネ達が協力すると見越して、やって来た。
「祭りの間は、どうしてもマモノへの警戒がいつもより手薄になると思う。……村への出入りを禁止しているあなた方にこんなお願いをするのは図々しいと百も承知だけど……」
「夜間の見張りはまかせろ。どんなマモノも門の外で食い止めてやる」
　カイネはポポルのくだくだしい懇願を最後まで聞かず請け負う。門の外で見張りをしろ、とは暗に、祭りといえども村に入るな、という警告でもあるのだろう。
　いけすかない女。
　カイネの尖った視線をポポルは穏やかに流し、「お願いします」と頭を下げて去っていった。

　一夜明けて村の外にやって来たニーアは最初「今夜、祭りがあるらしいんだ」と顔を曇らせていた。
「俺はとても、そんな気分になれないんだが」
「祭りが始まれば、すぐそんな気分になる」
　カイネが間髪入れず言葉を返すと、ニーアは鼻白んだように黙った。
　エミールがことさら明るい声をあげる。
「お祭り！　いいじゃないですか。たまには息抜きも必要ですよ」
「でも……」
「小僧、エミールの言うとおりだ。はりつめた弦ほど切れやすい。おまえの肩にこもった力を少しでも抜いてやろうというポポルの心遣いがわからぬか！」
　最後は白の書に一喝され、ようやくニーアはうなずいた。
「じゃ、カイネとエミールも今夜くらい骨休めしろよ。いっしょに祭りにいこう。俺、ポポルさんに２人が参加出来るよう頼んでみるから」
　そんな提案を持ちかけるニーアは無邪気そのものだ。健全な笑みを浮かべた彼の白い頬に、カイネは爪を立て、血の筋をつけたくなった。
「興味ない」
　乱暴に吐き捨てるカイネをとりなすように、エミールが前へ出る。
「あ、あのね、ぼくもすぐに眠くなっちゃうから、夜のお祭りは苦手なんです。ニーアさんとシロさんで楽しんできてくださいよ。ね？」
　まるい骸骨の表情に変化はなかったが、すこしうわずった早口からエミールの感情の揺れが伝わってきた。しかし、ニーアは気づかない。「わかった」とあっけないほど素直にうなずいただけだった。

「楽しそうですね」
　エミールがまた同じ言葉を、今度は欠伸まじりにつぶやく。
「６度目」
「え？」
「何でもない。もう寝ろ。見張りは私がやる」
「でも……」
「寝ろ。ニーアもきっともう寝てる」
　何の根拠もないカイネの断言を、エミールはすんなり信じた。「おやすみなさい」と雨風よけのぶあつい帆布をかぶって横になり、すぐに穏やかな寝息をたてはじめる。人間の子どものそれと何ら変わりない寝息だ。
　エミールの呼吸に合わせて上下する帆布をしばらく見守った後、カイネはゆっくり伸びをした。２本の剣を振り上げ、その刃先がこぼれていないことをたしかめると、また戻す。この巨大な鉄の塊はカイネにとって言葉よりも饒舌に自分の気持ちを語る道具だ。そっと柄に手を這わせる。愛でるようにやさしく握った。
　夜はすでにとっぷりと更けたが、石壁の向こうの喧噪はまだまだ止みそうにない。それどころか先刻より一段と賑やかになってきた。陽気な音楽と張りのある歌声が響いている。歌声は、興に乗ったデボルのものだろう。たくさんの口笛と手拍子が重なり、笑い声があちこちであがった。宴もたけなわというやつだ。祭りとはそこまで人間の心を華やがせ、解放するものなのか？　一度も経験したことのないカイネにとって、それは輝ける未知の世界だった。
　人々の歓声と共に、こうばしい匂いが村の外に漏れてくる。肉だ。カイネの腹が鳴った。まるでその音を聞きつけたかのように、門が開く。一瞬身構えたカイネだったが、地面に細く伸びる影を見て、力

を抜いた。
　ニーアが大きな皿に肉と付け合わせの野菜や果物を山盛りにして立っていた。
「おつかれさま。お腹空かない？　冷めちゃったけど、肉を持ってきたよ。ごちそうだろ？」
　ニーアは眠っているエミールを見ると、「すこし遅すぎたかな」と残念そうにつぶやく。
　カイネは美味しそうな肉を見ながら、唇を結んだ。時間を忘れるほど、今宵の祭りはきっとニーアにも安らぎと楽しさをもたらしているのだろう。そんな祭りの中、ニーアは自分達を忘れずにいてくれた。楽しさを分かち合おうとしてくれた。
「ありがとう」そんな簡単な言葉が、カイネの口からはどうしても出てこない。何度か口を開けては閉じ、けっきょく最後は乱暴にニーアの手から皿を奪った。皮がパリパリに焼けた肉を手づかみでかぶりつく。皮の下の肉は驚くほど柔らかく、噛むたび肉汁と共に血がしたたり落ちた。
　カイネは言わなきゃいけないこと、言いたいこと、を押し込むようにひたすら肉を咀嚼する。そんなカイネを見て、ニーアが笑った。
「やっぱり。お腹が空いてたんだね」
　違う。そうじゃない。カイネのくぐもったつぶやきは、門から顔を覗かせた村の少女の声に掻き消された。
「ニーア、こんなところにいたの？　来て来て！　デボルさんたら笑っちゃうの」
「え？　デボルさんがどうしたって？」
　一度おろしかけた腰をまた浮かし、ニーアは跳ねるように駆け出す。村の少女といっしょに祭りに戻っていく。
「それじゃ、また明日。おやすみ」と手を振る彼を、カイネは黙って見送った。門がふたたび閉じられる。大皿のごちそうが急に色褪せた。
『差別される者よ、オレはあんたに同情するよ』
　突然、閃光が瞬くように脳裏で声が爆ぜた。カイネは頭を抱えてよろめく。次の瞬間、草むらにマモノの気配を感じて、剣に手をかけた。
『おっと。オレらマモノは即刻斬り捨てか？』
「オレ」だって？　カイネの目が大きく見開かれる。脳裏に響くのは、マモノの声だというのか？　マモノが人間の言葉を？　まさか！
　カイネは笑い飛ばそうとした。しかし、己の左半身の放つ熱がそれを許さなかった。左腕はすでに何倍も太くなり、黒い瘤が躍動している。
『マモノはマモノに共鳴する』
　頭の中で響く声のとおり、どうやら自分の心と体は着実にマモノに侵されていっているようだ。このままいけば、完全なマモノとなる日も遠くないだろう。
　ブツンと音がして、目の前が真っ暗になった。見えているはずなのに、見えない。体が色彩を拒絶する。絶望とはこのことか。カイネは唇を噛みしめた。崩れ落ちそうな体を２本の剣で必死に支えるカイネを、マモノが嗤う。
『完全なマモノって……おい、何か誤解してないか？　そもそも、あんたは……』
「うるせえ！　私の心を覗くな！　死にやがれ！！　※☆〇×☆野郎が！」
　渾身の力をこめて、草むらに剣を突く。マモノへの殺意だけが、今のカイネに力を与えた。
　マモノはおばあちゃんの仇。仇。仇。仇……カイネの目が赤く染まり、髪の毛が逆立つ。血を求め、舌なめずりをする余裕も出てきた。
　黒い蜃気楼のようなマモノが草むらから飛び出すと、執拗に追い立て、剣を振るう。腕がもげるかと思うほど強く斬りつけた。その一方で、マモノの声に追われつづけていた。
『やめてくれよ。おい、やめてくれってば』
『嬉しいか？　マモノを殺せば、おばあちゃんが浮かばれる。ニーアが喜ぶ。嬉しいよな』
『でも、どうだい？　オレらマモノを殺したって、あんたへの差別はなくならない。祭りにも参加させてもらえない。世間って、そういうもんだ。オレにはわかる。わかるさ。なぜならオレは』
　マモノの言葉はそこで途切れた。カイネの剣が真上からマモノを両断したのだ。影のような外見をしているのに、マモノを斬る感触はいつだって生々しい。しっかりと肉を削ぎ、骨を削っていく感覚がある。
　いつもならマモノの頭から足の爪先まで一気に剣を振り下ろすのだが、今夜は途中で剣が止まった。マモノの断末魔の悲鳴が頭の中でこだましていたのだ。吹き出す体液を浴びながら、カイネは顔をゆがめる。
『あんた……迷って……いるな？』
　マモノは急速に消えゆく命の灯の中でまだ話そうとしていた。
『自分でもわかりはじ……めているんじゃ……ないか？　オレらマモノが本当の――だと』
　マモノの声はか細く、ともすれば呼吸の荒さに掻き消されたが、それでもカイネには聞こえた。聞こえてしまった。真実が打ち込まれた。
「嘘だ」
　そううめきながらも、カイネはマモノの言葉が嘘ではないことを知っていた。心の深い部分ですでに理解していた。
　膝をついて崩れ落ちるカイネの前で、マモノが立ち上がる。残骸と呼べる体でもって、どうにかこの場を逃れ、生き延びようとしていた。
　その時、パンパンと何かが爆ぜる音がした。カイネは音を追って天を振り仰ぐ。空には大きな花火が浮かんでいた。ポポルは祭りの余興にこんなものまで仕込んでいたようだ。火花はまばゆい尾を引き、カイネの心に色を戻す。
　まぶたの裏に、マモノに喰い殺された祖母の無残な死体が蘇った。視界の隅に、健やかに眠るエミールの姿をとらえた。そして心に、ニーアの願いを感じた。
　すべてのマモノに死を！
「腐れ※〇☆□×☆〇！　私はおまえらを赦さない。絶対に赦すわけにはいかない」
　カイネはうめき、立ち上がる。全身に力と熱が戻ってきていた。
『そう……か。残念だ。あんたに……なら、意に沿わぬ姿にされて……差別されるモノの痛みがわかる……と思ったのに』
「黙れ！　黙れ！　黙れ！！」
　カイネは絶叫し、膝を曲げ、逃げるマモノをめがけて高く飛び上がる。宙で二本の剣をかまえると、そのままの勢いで斬り込んだ。
　動かなくなったマモノの残骸に、なおも斬りかかる。すこしでも手を止めると頭の中でまた声がしそうで、カイネはやみくもに叫び、斬りつづけた。

　どのくらい経ったのだろう。耳元にあたたかい息を感じた。
「やめて。やめてください、カイネさん。もういいです。もうとっくに死んでますから」
　気づくと、カイネはエミールに羽交い締めされていた。
「そうか。死んだか」
　刃についた体液と細かい肉片を草の葉でぬぐい、ようやくカイネは剣をさやに戻す。よほど強く長く握っていたのだろう。両掌に出来た豆はつぶれ、手が血みどろだった。
「一体どうしたんですか？　ぼくが寝ている間に何があったんです？」
　エミールがカイネの掌にてきぱきと包帯を巻きながら、心配そうに歯を鳴らせた。
　カイネは首を横に振り、「何も」と答える。
　その時、村でまた花火が上がり、カイネとエミールも空を仰ぎ見た。
「綺麗だなあ」
　エミールは光の当たった顔を七色に煌めかせて笑う。そして、そっとつぶやいた。
「花火はいいですよね。村の外にいても、いっしょに楽しめるから」
　カイネはだまって頑丈な門を見やる。
　村の内と外。そんな境界はもはや自分の中で些細なものとなってしまったことに気づく。
　知っているか知らないか。その大きな境界線を、自分は今夜越えてしまった。
　村人達の騒ぎ声が遠のいていく。ニーアが遠かった。エミールさえもはるか遠くに感じた。

　知らないとは、幸せなことだ。

　カイネは唇を結ぶ。だからこの真実は、誰にも話すまい。どんなことがあろうと絶対に。
　カイネは秘密を招き入れてしまった心の門をかたく閉ざし、鍵をかけ、エミールに向き直る。そして、尋ねた。

「夜明けはまだか？」

NieR Weapon Story 06

ニーア　ウェポンストーリー

電撃ゲームス＆電撃PlayStation
特別連載企画

古の武器に宿る、血塗られた魂の残滓

本作に登場する33本の武器、それぞれにまつわる伝説や物語を、キャビアの開発スタッフが書き下ろす本企画。今回は、ゲーム中屈指の使いやすさを誇る「不死鳥の短剣」と、世界観が共通している『ドラッグ オン ドラグーン』でもその名が見られた「双子の牙」のウェポンストーリーを公開する。ゲーム内では語られない物語を、ぜひ堪能してほしい。

不死鳥の短剣

Lv.1
戦地に赴いた男と結婚の約束をしていた娘がいた。娘は信心深く、朝に昼に夜に祈りを捧げ、ただただその男の無事を願い続けた。
娘の一途な祈りが通じたのか、ある夜、娘の夢に光輝く小鳥が現れ言葉を託した。

Lv.2
「男は無事戻るでしょう。」
小鳥が囀ったその言葉に、信心深い女は泣きながら喜んだ。
「けれど、」
光り輝く小鳥は美しい声で続けた。
「心は戻らないでしょう。」

Lv.3
やがて小鳥の言う通り、男は生きて戻った。
その逞しい体に無数の傷跡を残して。
やがて小鳥の言う通り、男は確かに生きて戻った。
その傍らに見知らぬ美しい女を連れて。
娘はそれでもそんな男に、これまでの愛しさを込めて駆け寄った。

Lv.4
男は驚きその娘を抱きとめるが、やがて倒れ込む。
倒れた男の元に佇む娘の右手には血塗られた短剣が、左手には赤黒く熟れた果実のような男の心臓が握られていた。
もう男の心はどこにも行かない。
娘は血溜まりの中、幸福に酔いしれた恍惚の表情で愛おしそうに男の心臓に口付け、感謝の祈りを捧げた。



双子の牙

Lv.1
ぼくたちは、うまれたときからいっしょ。ごはんをたべるときも、ねむってゆめをみるときも。

Lv.2
わたしたちは、もらうものもいっしょ。ままのおちちも、ぱぱからのやさしいことばも。

Lv.3
でもぼくたちは、しぬときはべつべつ。ぼくはぱぱに、いもうとはままに、くびをちょんぎられ、しぬときはべつべつにころされた。

Lv.4
でもだいじょうぶ。わたしたちのちはまざり、ひとつのおのにやどる。わたしたちはこれからもずっといっしょ。ふたつのからだはひとつにもどる。

「双子の牙」ウェポンストーリー from DOD

『DRAG-ON DRAGOON』より

Lv.1
遠い昔、炎の力を持つ双子の神がいた。神は人間に火と知性、そして多くの言葉を与えて見守り続けていた。

Lv.2
だが人は堕落し、双子の神の逆鱗に触れてしまう。双子の神は多くの都市に雷を落とし、洪水をおこし、炎で大地を焼き払おうとした。

Lv.3
己の過ちに気づいた人間達は、神の怒りを鎮めるために巨大な斧を捧げる。それは幼い双子の血によって洗われた、呪わしき供物だった。

Lv.4
神は幼い双子を星にしてやり、人が二度と過ちを繰り返さぬように斧に破邪の光を封じ込めたという。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第9回

今回のDRFは、メンバー3人によるRCG座談会をお届け。現在のRCGトレンドから今後発売されるRCGまでをトコトン語り尽くします。RCGは、これからどう進化していくのか、私達も注目です。

DRFメンバー紹介

Rusty（RCG歴：32年） 初めてプレイしたRCGは、ベルトコンベアのように動く道路にそって、ハンドルと連動したクルマを左右に動かすだけの古い筐体。レース？　って感じですが。

Gian（RCG歴：18年） 初めてプレイしたRCGは『マリオカート』。現在ではリアル系からカジュアル系まで、RCGはなんでもプレイする。外車よりも日本車が好き。

megane（RCG歴：26年） RCG初体験は『モナコGP』（SG-1000版）で。リアル系RCGには『グランツーリスモ2』で目覚め、『Forza』、『PGR』シリーズは全作プレイ。

LAP 8 RCGにうるさい漢達がこれからのRCG業界を語る

DRFメンバーが首都高に集合し、今後のRCGはどうなるかを勝手に大予想!　これからどうなるRCG!?

クルマ好きなら首都高に集まる……特に理由はない……そうだろう？

Rusty：また、ココ（首都高）に来てしまったな……。

megane：そうですね。で、Rustyさん、どうしてまた来たんですか？　別に用事もないですよね？

Rusty：用事があったからココに来たのだ。今回はRCG業界の今後について朝まで語り合おうと思ってな。

megane：でもそれだったら編集部でだって……。

Rusty：RCG好きが語り合う場所といえば公道に決まってるだろう!　そうは思わないかGianくん。

Gian：は、はい。クルマ好きがクルマについて語り合うために集まってしまうのと一緒の感覚ですね？

Rusty：そのとおり!!　さっそく、RCG業界の今後について語ろうじゃないか。まずは今年に発売される予定のRCGから今後の傾向を見てみよう。

Gian：今年発売が予定されているRCGは、7月22日に発売される『ブラーレーサーズ』、今夏に発売予定の『Split Second』、今秋に発売予定の『F1 2010』、そして発売日未定の『グランツーリスモ5』ですね。

Rusty：架空のクルマなのは『Split Second』だけか。それにしてもどれもクルマのモデリングがキレイだな。

megane：そうですね、それだけにグラフィックの美しさという点ではどのタイトルも差がなくなってきたと思います。もはやグラフィックで優劣がつけられる時代ではなくなってきたのかもしれませんね。

Gian：オンライン対戦やラップタイム比較などのコミュニケーション機能に注力しているタイトルが増えてきましたよね。でもこれも今では当たり前で、それ以上の何かがRCGには求められているような気がします。

Rusty：オンライン関係か……。確かに今後のRCG業界の要の1つとなってくるだろうな。

これからのRCGは自分でボディのデザインができるようになる!?

Rusty：オンライン関係が充実していくことは想像しやすいのだが、ほかにどういった進化があると思う？

Gian：痛車ペイントができる時点で今でもすごい進化だとは思うのですが、もっと自由にペイントができるようにするとか、ペイントが苦手な人達にも作りやすくするとかしか思いつきませんね。

megane：個人的にはクルマを自分でデザインできるとおもしろいと思う。モデリングから全部とか。

Rusty：おぉ、それはよさそうだな。細身のクルマを作って人が乗れるかもわからないものを走らせてみたり、自分がデザインをしたクルマをオンラインを介してゲーム内で販売してみたり、と夢が広がるな。

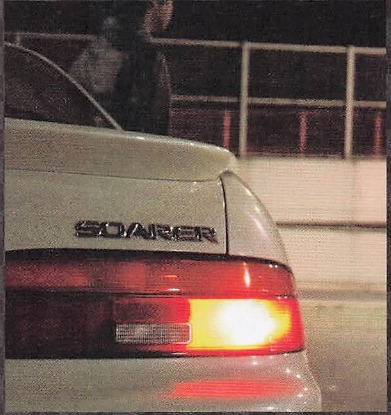
Gian：それと車内のデザインなどもできればさらにおもしろくなるかもしれませんね。細かいところだとブレーキペダルの変更やカーナビ搭載とかもやってみたいです。

Rusty：かわいい系のデザインも作れると、女性ユーザーもRCGをプレイしてくれるかもしれないな。

国内メーカーのRCG復権はストーリーにあり!?

megane：そういえば新たに発売されるRCGで国内メーカーをほとんど見かけなくなりましたね。

Gian：先ほどmeganeさんが言っていたように、グラフィックがキレイなのは当たり前になってしまったので、開発の敷居が上がっているのかもしれません。



◀Rustyの駆るソアラに乗り込み、芝浦PAで語り合うDRFメンバー達。24時間コンビニも併設されており便利。

Rusty：しかし、海外RCGはただ走っているだけのものが多いんだよなぁ。それでもおもしろいのだが。

megane：レーサーのキャリアを積んでいくという大まかな流れはありますが、ストーリーはありませんよね。

Rusty：とはいえ、今、ストーリーもののRCGを出しても売れなさそうな気がするが、逆におもしろいかもしれん。よし、今度ユークスさんのところの行って提案してみるか!

Gian：なぜ、ユークスさんなんですか？

Rusty：ユークスの谷口社長は当コーナーに注目してくれた、スーパー耐久で優勝経験もあるレーサーだからな。

グラフィックが美しいだけのRCGはもう飽和している

DRFメンバーが選ぶ2010年期待のRCGタイトルとは!?

発売を待ち遠しく思うRCGタイトルをDRFメンバーがそれぞれピックアップ!　話題作間違いなし!

Rusty イチ押し! グランツーリスモ5

●発売日未定　●SCE　●PS3

本来ならば3月に発売されていた『GT5』だが、延期となってしまった。今のリアル系RCGの根幹を作ったといえるシリーズなだけに、この号が発売される頃にはE3 2010で発売時期が発表されていることを期待したい。



◀グラフィックだけでなく、度肝を抜くようなシステムの実装にも期待したい。

Gian イチ押し! ブラーレーサーズ

●7月22日発売　●スクウェア・エニックス　●PS3/Xbox 360

実在する50車種以上のクルマを操り、公道でライバルたちとバトル!!　さまざまなアイテムを使って勝負を有利に進めよう。レース中は雷を落とせたり、前車にホーミングする弾が撃てたりとやりたい放題!



◀アイテムを敵車に撃ち込み、その隙に順位をアップ!　もちろん敵車も攻撃してくる。

megane イチ押し! テストドライブ アンリミテッド2

●9月21日発売（北米）　●ATARI　●PS3/Xbox 360/PC

前作のオアフ島から舞台を移し、本作ではスペインのイビサ島を自由に走り回れる!　面積はなんと前作の2.5倍だ!　しかし、日本での発売元はまだ決まっていない。国内メーカーさん、どうですか!?



※画面は前作のものです

◀前作ではオアフ島の道だけでなく、建物なども完全再現していた。本作では!?

未発表だけどこれらのRCGにも注目したい

まず期待したいのはエレクトロニック・アーツ『バーンアウト パラダイス』の続編。『パラダイス』が箱庭RCGとして非常にすばらしいデキだったので、最新作もこの路線でお願いしたい。ただ、『ニード・フォー・スピード』シリーズとのジャンル被りによるシリーズ存続の行方も気になる。そしてコードマスターズ『GRID』の続編もそろそろ出てくるのではないかと予想する。リアルとカジュアルの境目という絶妙なところをくすぐるゲーム性は同社ならでは。

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の

制作コミュコラム Pの奇蹟



ゲーム製作におけるプロデューサーの仕事を『ペルソナ』シリーズを例に解説する！

ペルソナ3ポータブル			
発売中(2009年11月1日発売)	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥4,980(税込)		
PSP	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	アトラス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

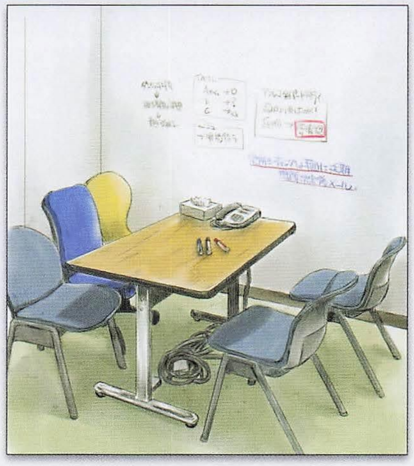
MIRACLE AT PERSONA

File 04 ゲームのプロデュース

1 ゲームのプロデューサーというお仕事

今回は、ちょっとだけ固いお話になるかもしれません。ゲームをプレイされているユーザーさんのなかには“ゲームの制作”というものに興味をお持ちの方もおられるようなので、「プロデューサー」と「ディレクター」の仕事について、話をしてみようと思います。今回の電撃ゲームスSIDEでは、主にプロデューサーについてお話する予定ですが、その前にプロデューサーとディレクターの違いについて簡単に紹介していきましょう。まず、プロデューサーとは、企画を発案し、予算を集め、計画の全体に責任をもつ人……広義には、ユーザーとの間を繋ぐ橋渡し役でもあります。いっぽう、ディレクターはゲーム制作そのものの指揮を執る人で、シナリオやシステムなどゲームの細かな部分にまで携わる、監督のようなものです。なかにはプロデューサーと名乗りながらゲーム製作にガッツリからんでいる人もいますし、その逆もあるので、メーカーさんごとにさまざまでしょう。かくいう私もディレクターを名乗っていますが、『ペルソナ3』や『ペルソナ4』では、プロデューサーも兼任しているので、なかなかややこしいお話ではあります。

さて、それではプロデューサーの仕事について、具体的なお話をしていきましょうか。前述のように、プロデューサーはまず「どんなゲームを作りたいか？」ということを考えます。アトラスでは、それを会社に伝えるところからお仕事が始まることになります。この、会社に伝えるという部分がキモで……。いかにおもしろそうで、販売本数も見込めそうかということを、しっかりアピールする必要があります。その内容しだいで「どの程度の開発資金をかけるか」が決まるわけですから、大事なお仕事なんですよ。シリーズ作品だと過去の実績を示せるので理解を得やすいのですが、続編ばかりじゃ先細るので、オリジナル作も打ち出したい。難しいところです。そして、これがなくてははじまらない「開発資金」ですが、この内訳を考えるのもプロデューサーのお仕事です。そのなかには、ゲーム製作に必要な機材などの資金はもちろん、宣伝費から人件費（スタッフのお給料ですね）まで含まれています。これをやりくりするわけですが、詳しい流れは下の図で解説していきましょう。



◀予算が決まれば、会議室で主要スタッフたちと激論です。詳しくはディレクターのお話で。ちなみに、我々が使っている会議室は、壁一面がホワイトボードになっている便利な部屋なんです。

ゲームの開発まで



1 起案を作成する



イベントは？
ゲームに入れるイベントの総数によって、必要な時間や予算は変わってきます。



モデルは？
キャラのモデル1体につき、どれほどの手間と時間がかかるかを計算します。



声優さんは？
どの声優さんにお願いするか（キャスティング）についても、悩みどころです。

2 見積もりを出す

ゲームのおおまかな内容が決まったら、それを実現するのにどれくらいの期間と資金が必要になるのかという“見積もり”を計算します。会社側にゲームの内容と見積もりを説明し、認められれば、晴れて制作が開始できるという感じですね。やりたいことを実現させるには、やっぱりお金が必要になってくるのです。



▲プロデュースの時点でしっかり根元を作れば、ディレクションしやすいですね。

予算をもとにディレクターモードに！

こうして予算が決まったら、（両方を兼任している私の場合は）プロデューサー的なものからディレクター的なものへと仕事の内容が変わります。ここからは、ほかのスタッフも交え、スケジュールやゲームの内容をつめていくわけですが、その詳細は電撃プレイステーションの「Pの軌跡」でお話したいと思います。



◀連動する電プレSIDEでは、制作の裏側を解説！

ディレクターのお仕事は電プレで！

記事中カット：荒木風羽（公式ブログ http://nnbomb.blog119.fc2.com/）

2 ゲームの完成に不可欠なデバッガーのお仕事

プロデューサーのお仕事のなかには、開発予算の振り分けも含まれています。それぞれの詳しいお話は、電撃プレイステーションSIDEの「Pの軌跡」にまわすとして、ここでは、そこに含まれる作業の1つ、「デバッグ（※1）」についてお話しようと思います。

デバッグというと“ゲームをひたすらプレイするだけのお仕事”という印象をお持ちの方もいると思いますが、実際にゲーム制作に携わっている側から見れば、とても重要なお仕事です。僕から見ると、やはりゲームがうまい人は優秀なデバッガーになるなという印象があり、ときには開発者に求められるような“勘”も優れていたりします。デバッグとは、ある意味“バグ取りゲーム”をプレイしているようなものですからね。ただゲームを漫然とプレイするのではなく、「この部分にバグ（※2）が出るということは、あっちの部分も怪しいぞ……」とか、「こんな部分はあまり注目されていなさそうだから、念入りにチェックしてみよう」といった“発想力”を持った方が、優秀なデバッガーなのだと思います。すごい人は発生条件の検証もすごく精密で、1度など普通はプレイする側にはまずわからない、キャラクターのテクスチャ（※3）が反転しているというミスを、図に書いて指摘してくれたりということもありましたね。そういった報告があると、開発側の担当者は恥ずかしい気持ちになるみたいで、顔を真っ赤にして修正していました。

僕が担当するゲームでは、デバッグ作業は外部にお願いすることが多いのですが、テストプレイの初期段階で頭角を現す方は、アトラスのゲームが好きで、バグを取りきって世の中に出したいという思いを持っている方が多く、とても頼りになります。実際、デバッグのアルバイト時代に「あいつはスゴイ」と評判になり、現在は社員として働いてくれているスタッフも多いです。

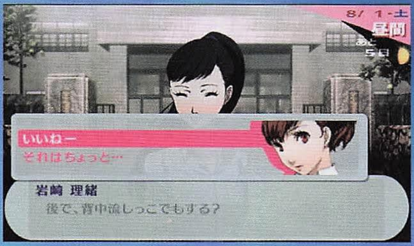
それだけに責任重大ですし、作業もとても大変です。ゲームモードを1つ増やすだけでも作業は倍近いものになりますし、プロデューサーという視点から見れば、デバッグの予算も増えます。プロデューサーはそういった観点からも考える必要があります。その意味では、女性主人公編と5段階の難易度を追加した『P3P』は、デバッグ管理上も思い切った仕様（※4）でしたね（笑）。



◀デバッガーには、ゲームに対する熱意や愛も欠かせません。

KEY WORDS

※1【デバッグ】……コンピュータープログラムにある欠陥を修正し、正常な動作を復元する作業のこと。
※2【バグ】……コンピュータープログラム上の欠陥、予期せぬ動作を指す用語で、「虫」という意味がある。ゲームとは切っても切り離せない関係で、ゲームが停止したり数値がおかしくなるというバグが代表的。
※3【テクスチャ】……3Dモデルの表面に、質感を与えるために貼り付ける壁紙のようなもの。
※4【思い切った仕様】……橋野氏はプロデューサーに専念したため、別の方がディレクターに。いつまでも終わらないデバッグに「もうこりごり」だったとか。



▲シナリオやグラフィックの仕事が前面に出がちだが、デバッガーという縁の下の力持ちがいてはじめて名作が完成する。

【デバッガーのお仕事】

1 ダンジョンチェック

RPGのデバッグでは、多くの場合、ダンジョンの「当たり抜けチェック」という作業を最初に行います。要するに、壁を突き抜けて“亜空間”に落ちたりしないかと、ひたすらダンジョンを歩き回るチェックですね。



▲壁や床が、ちゃんとその役割を果たしているかを歩いてチェックするわけです。

2 テキストチェック

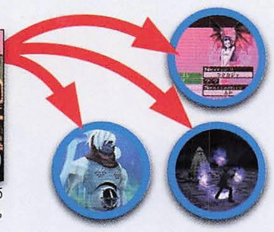
次に行うのが、ゲーム中に表示されるセリフや文章などの、誤字・脱字のチェックです。これは、もちろんゲーム中でも確認しますが、開発資料のテキストデータを直接見てチェックする場合が多いですね。



▲セリフ1つとっても、誤字・脱字があると興ざめなので、重要なチェックです。

3 各セクションへ細分化

この頃になると、ゲームの大枠が完成するので、モデルや戦闘、ペルソナ合体など、各セクションごとに作業を分担し、デバッグしていきます。



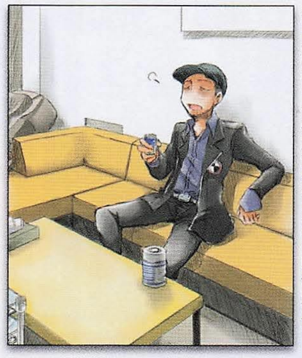
3 体調管理も仕事のうち？

このようにプロデューサーには、ゲームの内容や品質を、スケジュールや予算の観点からも見守る役割があります。『P3』の場合だと、1年という期間で作りたいからイベントはこれくらいの数だとか、キャラのモデルはこれくらい必要だとか、声優さんはこの方にお願いしようなど、すべてをひっくるめて企画＆予算を考えていきます。この起案には開発期間も含まれていて、会社の偉い人に「スタッフが倍になれば、半分の期間で作れる？」なんて聞かれることもあるのですが、たぶん無理です（笑）。スタッフはもちろん、自分の管理だって大変なのですから。考えてみれば、『ペルソナ』シリーズを手がけてから、あまりスタッフをねぎらっていない気が……。そういえば『4』開発時、1度だけ焼きソバ大会を行ったのですが（作品の舞台となる街が静岡県富士宮市をモチーフにしていたので、富士宮焼きソバでした）、開発ルームが肉と野菜の焼ける匂いですごく臭くなってしまい、大変でした。今後は、景気よく大人数での旅行なんかも実現できたらと考えているのですが、はたして実現できるでしょうか（笑）。

開発とユーザーの橋渡しなど全体を見守る仕事です!



▶予算と作業内容をすり合わせつつ、よりよい作品を作るべく努力する毎日が続きます。


◀開発ルームには、リフレッシュルーム（休憩室）も。このソファで仮眠をとるスタッフは多いです。


◀リフレッシュルーム内に設置されているマッサージチェア。ここでもよく寝ている人が……。



イラスト：副島成記

橋野 桂 Katsura Hashino

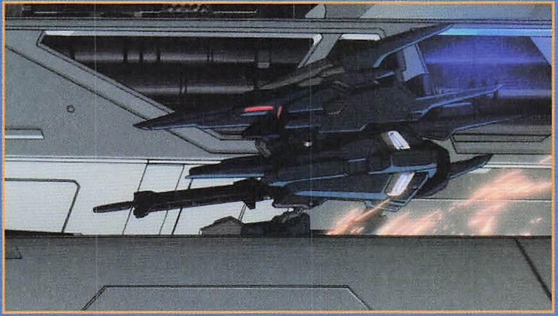
上のイラスト、副島さんに仕事中を書いてもらって照れくさいんですが、毎度見てると、いい加減仕事しろ！と蹴り飛ばしたくなります（笑）。でも、実際こんならしいです……。

Pの軌跡
電撃PlayStation Vol.474（6／25発売号）ではディレクターのお仕事を解説!

Pの奇蹟
次回のテーマ
「続・制作体制」
電撃ゲームスVol.11にて掲載予定!

最新型可変MS RGZ-95リゼルに至るまでの可変機の系譜を追う！

可変機とは、MS形態とMA形態（一部名称が違うものも）の2つの形態を持つ機体のことで、グリプス戦役を境に多く開発されていくこととなった。ここでは、そのグリプス戦役に端を発する可変機開発の流れを追い、最新型可変MSであるリゼルに至るまでの道筋を解説していく。



◀ほとんどの機体のMA形態は、スラスターが背面に集中することで、MS形態よりもはるかに速い高速移動を実現している。

1 まずはMAにMSの万能性を持たせた可変MAが開発された

MAは一撃離脱の高速戦闘を得意としていたが、その大きさゆえにMSに懐に入られると、手も足も出なくなるという欠点も持ち合わせていた。そこで、MAを近接戦闘にも対応させるべく、MS形態にもなれる可変型のMAという設計思想が生まれ、ギャプランなどが開発されていった。なお、サイコミュ搭載型MSのサイコ・ガンダムは、その武装ゆえに巨体設計となり、移動手段の確保としてMA形態への可変機構が採用された。

U.C.0087～0088に活躍した可変MA

- ●アッシマー
- ●メッサーラ
- ●サイコ・ガンダム
- ●サイコ・ガンダムMk-Ⅱ
- ●バウンド・ドック
- ●ジャムル・フィン



ORX-005 ギャプラン

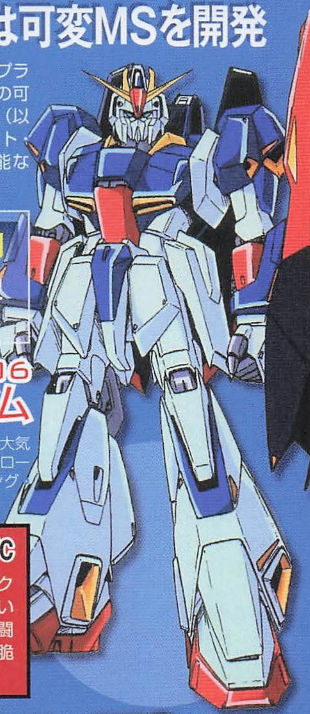
宇宙用可変MAとして設計され、地上での運用試験にも成功した機体。通常のMAの2倍近くの推力を持ち高い機動性を誇るが、長時間の運用は苦手だった。単機での大気圏離脱と再突入ができたとされる、オプションブースターを装備可能。

2 可変MAを採用したティターンズに対抗すべく、エゥーゴは可変MSを開発

ティターンズが開発したアッシマーやギャプランに対抗するため、エゥーゴは20m級以下の可変MSの開発をアナハイム・エレクトロニクス（以下、AE）に依頼。そこでAEは、サブ・フライトシステムとMSの特徴を融合させ、変形可能なMSを開発する「Z計画」を実行に移す。

Z計画で生まれたMSの一例

・Zガンダム　・Zプラス　・量産型Zガンダム　・ZⅡ　・ZZガンダム



MSZ-06 Zガンダム

ムーバブル・フレーム搭載の試作型可変MS。大気圏突入が可能なウェイブライダー形態は、ジャブローへの降下時にガンダムMk-Ⅱが使用したフライングアーマーの検証データをもとに開発された。

CHECK 可変MSの元祖はアクシズのガザC

連邦軍の可変MS登場以前に、すでにアクシズでは簡易可変MSのガザCを開発していた。とはいっても、本機は作業用MSを戦闘用に発展させたものに過ぎず、機体構造は脆弱で、MA時の航続距離も短いものだった。

GUNPLA INFORMATION

待望のZZガンダムが、いよいよHGUCに登場！

今月発売されるガンプラのなかでも注目なのが、このHGUC ZZガンダムだ。MSからGフォートレスへの変形はもちろん、コア・ベースやコア・トップなどへの変形も、差し替え変形で再現している優れもの！



▼▶差し替え変形を採用したことで、MS時のプロポーションと安定感は抜群。

HGUC 1/144 ZZガンダム

- ●発売中　●バンダイ
- ●¥2,415（税込）
- ●スケール：1/144

ガンプラ30周年記念 HGクリアファイルキャンペーン実施中！

店頭で対象のHGシリーズを購入すると、先着で特製クリアファイルがもらえる。クリアファイルのイラストは、ダブルオーライザー、ゴッドガンダム、Zガンダム、ZZガンダムの4種類が用意されている。



対象シリーズ

HGUCシリーズ、HGAWガンダムX、HGFCゴッドガンダム、HGダブルオーシリーズ、HGガンダムSEEDシリーズ

量産型MS こぼれ話 ①

アクシズ（ネオ・ジオン）軍は、その生産力の低さからグリプス戦役時にMSのほとんどをコストが低いガザCでまかなっていた。また、地球圏帰還当時のアクシズは、パイロットがMSの操縦に習熟していなかったため近距離戦はほとんど行わず、MA形態のガザCを大量に配備し、一斉射撃で敵部隊を撃破するという戦法をとっていた。そして第1次ネオ・ジオン戦争では、ガザCの発（次ページへ続く）

今回のテーマ

エゥーゴ、ティターンズ、地球連邦軍の可変機開発の流れを解説！ リゼルへの流れを探る!!

ギラ・ズールやクシャトリヤと戦う勇ましい姿を「ガンダムUC」第1話で見せた、連邦軍の可変MSリゼル。今号では、このリゼルが開発されるまでの流れを追っていく。あわせて、最新のガンプラや劇場版「ガンダム00」の情報も掲載していこう!!

3 グリプス戦役と第1次ネオ・ジオン戦争で可変MSはさらに進化

アッシマーやギャプランに始まり、可変機の有用性が見出されたグリプス戦役では、可変MA・MSの開発・試作が積極的に進んでいくこととなり、シロッコの手によりメッサーラやガブスレイといった可変MSが開発された。その後の第1次ネオ・ジオン戦争では、連邦軍がZガンダムの発展機にあたる、合体・可変機構を持ったZZガンダムを開発。一方のネオ・ジオンでは、ガザシリーズの最終型であるガ・ゾウムやジャムル・フィンなどが開発された。

優秀な性能を持つ可変MS

ZZガンダム（エゥーゴ）
Gアーマーとコア・ブロック・システムの要素を取り入れた機体。熱核反応炉が複数取り付けられており、合体時においては通常のMSの約3倍にあたるジェネレータ出力を有する。

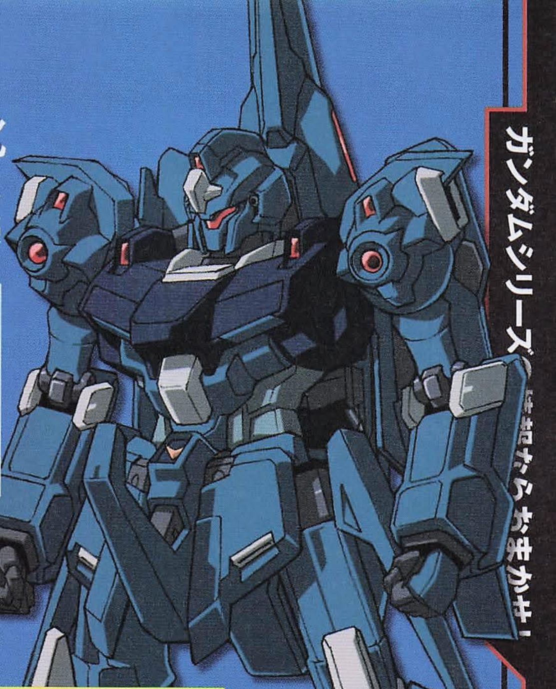
ガブスレイ（ティターンズ）
シロッコの協力のもと、ティターンズで開発された可変MS。ムーバブル・フレームを本格的に導入した機体だが、複雑な可変機構のせいもあり、比較的生産コストが高めとなっている。

ハンブラビ（ティターンズ）
ガブスレイの変形設計とは異なる機体で、可変機構を単純化したおかげで同機よりも生産コストが抑えられている。海ヘビやテールランスといった特殊な武装を試験的に装備。

バウ（ネオ・ジオン）
2機に分離可能なネオ・ジオンの可変MS。上半身とバックパックが重戦闘機のバウ・アタッカーに、下半身は無人機のバウ・ナッターに変形する。なお、無人機は無線で制御を行う。

4 さまざまな機体からのフィードバックの結果、ついにリゼルが開発

メタスやZガンダムをもととするエゥーゴおよび地球連邦軍の可変MSは、Z計画でZプラスやZZガンダムへと進化していく。そしてU.C.0096、Zガンダムの量産型を目指したリゼルが開発・配備される。この機体は、内装の一部をジェガン系列と同じにすることで、ジムやジェガン系列の扱いやすさを実現。また脚部スラスターの形状は、ZZガンダム系列のMSと酷似しており、これはAEが開発した多くの機体の技術が生かされた結果である。



リゼル開発の主な流れ

可変機構をオミットしたZ計画の1機体
百式
Z計画において可変MSとして開発されたが、可変機構の強度不足により開発を中断。のちに可変機構を廃し、高速戦闘用の実験機として再設計された。開発当時のコードネームは「δ（デルタ）ガンダム」

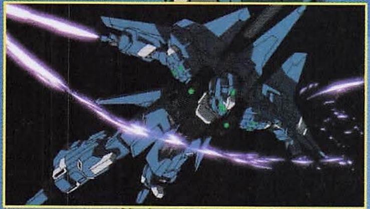
エゥーゴ初の可変MS
メタス
この機体は、変形機構が省かれた百式にかわり、簡易可変機構を持つ実験機として開発。MA時に高い運動性を実現した。しかし、腹部を数本のフレームで支えている構造となっており、装甲はかなり薄い。

カミーユ・ビダンも設計に参加した可変MS
Zガンダム
百式の戦闘データと、メタスの可変MSデータをもとに開発された機体。ティターンズから奪取したガンダムMk-IIを参考に、ムーバブル・フレームの技術を採用した。

Zガンダムの発展機
ZII（ゼッツー）
Zガンダムの発展機計画の1つ。可変機構を複雑だったZガンダムのものから、メタスに準じたものに変更し単純化。試作段階では高い評価を得たものの、ZZガンダムの開発が優先され、計画は中止された。

BWS（バック・ウェポン・システム）を搭載した半可変MS
リ・ガズィ
Zガンダムの量産型を目指した機体で、機体名称は「リファイン・ガンダム・ゼータ」の略。Zガンダムをベースに開発されたが、可変機構は省略され、BWSを用いることで戦闘機形態をとる仕組みとなった。

Z計画の集大成
リゼル
「リファイン・ゼータ・ガンダム・エスコート・リーダー」を正式名称に持ち、Zガンダムの量産型を目指して開発された機体。これまでのZ計画のノウハウを生かし、量産化を実現させた。



▲エース用に機体を再調整した隊長機も存在。通常の機体とはセンサー類のカラーが異なっている。



▲バックパックのバインダーにはMS用のグリップがあり、ほかのMSを輸送することもできる。

RGZ-95 リゼル

可変機構をBWSで代用することになったリ・ガズィとは違い、可変機構の柔軟性の有効運用を目的として開発された、Zガンダムの量産型シリーズの1機。ジェガンと一部パーツを共有しており、従来よりもコストを抑えつつ生産性を上げることに成功した。隊長機には、バックパックのウィングと肩部のメガ・ビーム・ランチャーが追加されている。



ウェイブライダー形態

Zガンダムの量産型とはいいつつも、メタスやZIIの可変機構を採用していることから、可変時の形状はZIIやメタスのそれにかなり近い。推力に余裕があるため、バックパックに設けられたグリップを用いることで、ほかのMSを輸送できるサブ・フライト・システムとしても運用できる。

CHECK 可変MSのこれ以降の行く末とは?

U.C.0093以降は大きな戦乱もなく、地球圏の統治に成功した連邦軍において、可変MSの開発は特別な価値を持ったものではなくなり、MS自体の開発スピードも緩やかになる。そして、U.C.0150～にザンスカール帝国のゾロやリガ・ミリティアのVガンダムなどの可変・合体機構を持つMSが登場するまで、新たな可変MSの姿を見ることは、ほとんどなかったとされる。なお、この時代に、亜光速まで加速が可能とされるミノフスキードライブが開発されたことにより、これ以降、可変機の持つ優位性はほとんどなくなってしまうのである。

劇場版「ガンダム00」の公開日が9月18日に決定!

TV版から約2年後の舞台を描く「劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-」。『機動戦士ガンダムF91』以来、約19年ぶりとなる完全新作の劇場用作品が、いよいよ9月18日に公開！

●スタッフ
監督：水島精二　副監督：角田一樹・長崎健司・名取孝浩　脚本：黒田洋介　キャラデザイン：高河ゆん・千葉道徳　メカデザイン：海老川兼武・柳瀬敬之・寺岡賢司・福地仁・鷲尾直広・中谷誠一　音楽：川井憲次

●キャスト
刹那・F・セイエイ：宮野真守　ロックオン・ストラトス：三木眞一郎　アレルヤ・ハプティズム：吉野裕行　ティエリア・アーデ：神谷浩史　デカルト・シャーマン：勝地涼

ソレスタルビーイングの新たなガンダム



GNT-0000 ダブルオークアンタ
ツインドライヴシステムのために開発された新型の太陽炉を搭載する機体。刹那・F・セイエイが搭乗する。

GN-010 ガンダムサバーニャ
ロックオン・ストラトス用に開発された機体。全身にミサイルポッドを内蔵しており、射撃戦に特化している。

GN-011 ガンダムハルート
アレルヤとマリーが乗る複座型の機体。これまでのアレルヤ専用機のように、飛行形態への可変機能を持つ。

CB-002 ラファエルガンダム
ガデッサシリーズをもとに開発された、ティエリア専用の機体。背部に巨大なバックパックを装備している。

量産型MS こぼれ話 2
（前ページより）展機であるガザDを開発。こちらの機体性能は、ガザCとは違って高く、MA形態時の性能は、1年戦争時のMAを上回るものだったとされているが、量産はあまりされなかった。そののち、両機の集大成ともいえるガ・ゾウムを開発。この機体は、ガザCとガザDの脚部に見られたクローアームを廃しており、MA形態時の格闘能力は低下してしまったが、全体的な性能や機動性がアップし、従来の機体よりもMS形態を重視した機体となっている。

電撃ゲームス的! 戦国城めぐり 諸国漫遊旅企画

第十章◆米沢城

戦国の世に名を残した武将達に縁がある城や史跡を紹介していく本コーナー。10回目となる今回は、上杉家に仕え続けた義に厚い武将・直江兼続と米沢城に注目してお届けしていこう!!



上杉と伊達に縁深い城

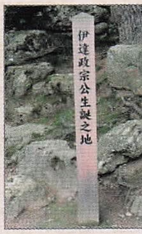
米沢城は山形県米沢市にあり、市街地のほぼ中心に位置する。舞鶴城や松ヶ岬城とも呼ばれ、奥州を代表する伊達家や歴代の上杉家が居城としていた。現在、城の面影は周囲にある堀程度となっているが、本丸跡には上杉神社、二ノ丸跡には上杉博物館などが建ち、付近を散策すれば、当時の雰囲気をいろいろと堪能することができる。

ココに注目！① 最初の築城は鎌倉幕府時代

最初に米沢に城が築かれたのは、鎌倉時代の暦仁元年（1238年）頃だと伝わる。築城者は、源頼朝が開いた鎌倉幕府に初期から仕えた重臣・大江広元の息子である時広。当時、その地方は“出羽国置賜郡長井郷”と呼ばれており、この地を領した時広は長井姓を名乗るようになる。こうして米沢は時広の代から長井氏が支配し、その期間は約150年にもおよんだ。

ココに注目！② 約200年間伊達家の支配下となる

150年にわたって米沢を治めた長井家に陰りが見え始めたのは、室町時代の頃。諸説はいくつかあるが、室町時代初期に伊達家8代目当主・宗遠によって長井家は攻め滅ぼされ、以降の米沢は安土桃山時代まで伊達家の支配下に置かれたとされる。当時の伊達家は、米沢ではなく伊達（福島県北部）、信夫（福島県西部）を本拠地としていたが、天文17年（1548）に15代目当主・晴宗が米沢を居城に決定。それ以降、伊達家による米沢城の本格的な整備が開始されるのであった。なお、“独眼竜”で有名な17代目当主・政宗も米沢を本拠地とし、政宗は米沢だけでなく、伊達、信夫、田村、二本松、塩松、刈田といった付近の各郡を領することになる。



◀17代目当主である伊達政宗は、永禄10年（1567）8月3日に、この米沢城で生まれた。



▶JR米沢駅構内にある直江兼続の像。改札を出ると、目の前に鎮座している。

ココに注目！③ 会津に上杉景勝が移封され、直江兼続が米沢城へ

政宗の活躍で伊達家の領土は拡大するが、豊臣秀吉に異心を疑われ、天正19年（1591）に岩手沢（現在の宮城県）へ移封されてしまう。その後、米沢城には会津若松領主・蒲生氏郷の家臣が入るが、慶長3年（1598）になると秀吉の命によって上杉謙信の養子・上杉景勝が、越後から会津へと移封。その際、景勝の重臣・直江兼続が米沢城の城主となる。この国替えによって上杉家の領土は、最上家の領土を間に挟む形で会津・置賜地方と庄内地方に分断。それにともなって兼続は、上杉領内の連絡路を作るべく、米沢の整備に力を入れる。

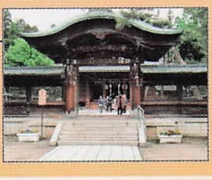
米沢城跡

行き方 ＪＲ米沢駅から循環バスに乗ると、10分ほどで上杉神社に到着。付近には、上杉鷹山らを祀る松岬神社や博物館など、さまざまなスポットがある。

▶米沢城跡近隣のスポット

上杉神社

米沢城本丸跡に社殿が建てられた神社で、上杉謙信が祭神となっている。境内には謙信の「家訓十六カ条」の石碑が立ち、付近には謙信の銅像も。米沢駅から徒歩20分程度の距離にあり、循環バスに乗って「上杉神社前」で降りればすぐに着く。



◀境内には、おみくじや「愛」と描かれたお守りが販売されている。

稽照殿（けいしょうでん）

上杉神社のすぐ脇にある宝物殿。刀や絵画などが300点近く展示されている。なかでも、文化財の指定を受けている、上杉謙信や景勝が所用したとされる鎧と、直江兼続の愛の前立ての甲冑は必見！

上杉博物館

米沢城の二ノ丸跡に建てられた博物館で、上杉景勝の歩みや米沢の歴史について学べる（入館料￥400）。現在、特別展「直江兼続生誕450年戦国大名とナンバー2」が開催中（7月19日まで）。

上杉家廟所

米沢駅からの循環バスで行ける（御廟所西口下車）。上杉謙信をはじめとする上杉家の歴代藩主達の墓所（入館料￥200）となっている。謙信の遺骸を中心に、全12代藩主の祠堂が真横に整然と立ち並ぶ姿は、厳かでとても迫力のある光景だ。



◀歴史を感じさせる杉林を抜けると、藩主達が眠る祠堂に到着。

林泉寺

上杉家の移封にともない、越後から米沢へ移転した寺。直江兼続夫妻や、武田信玄の子・信清の墓などが見られる。



▶ここでは、兼続夫妻の墓や位牌を直に拝見可能。

宮坂考古館

上杉謙信、上杉景勝、直江兼続、前田慶次の鎧や、上杉の雷筒と恐れられた火縄銃などが展示されている（入館料￥300）。



▶慶次のマスコットキャラ「けーじろー」を発見。

米沢城にかかわる上杉家の人物

上杉景勝 米沢藩の基礎を築いた初代藩主

父の死をきっかけに叔父・上杉謙信の養子となり、謙信政権下で重要な役割を担う。正式に上杉家を継いだあと豊臣秀吉の五大老を務めるが、秀吉の死後は徳川家康と対立。関ヶ原の戦い後は米沢へ移封され、以降は家臣の兼続とともに城下の整備や政治体制の確立などに務めた。

上杉鷹山 復興に務めた江戸時代の名君

上杉家10代目当主で、崩壊寸前の藩財政を立て直した名君。若干17歳で藩主となり、大検令、産業開発、藩校興譲館の創立、綱紀の粛正などを次々と断行した。また、凶作に備えて城下や村の蔵にもみを備蓄させるなどして、餓死者を1人も出さなかったことも伝わっている。

直江兼続 上杉家のために生涯をささげる

樋口家の嫡男として生まれた武将。上杉謙信の姉に天分を見い出され、若干5歳で上杉景勝の小姓となる。上杉家で跡継ぎ騒動が勃発した際には景勝を勝利へ導くなど、智将としての才を発揮。関ヶ原後も上杉家の繁栄を願い、景勝に対しては生涯忠誠を誓い続けた。

上杉謙信 まさに軍神のごとき戦いぶり

内乱が多い越後国を統一し、国の繁栄を成し遂げた謙信。領土拡大を狙い、侵攻してきた武田信玄や北条氏康らを退けるなど、稀代の軍略家でもある。勝負に利を呼ぶ毘沙門天の化身だと信じられていた話も有名で、謙信に縁がある場所には“毘”の字が使われることも。

ちょっとした豆知識 1

戦国の世に生きた直江兼続と石田三成は、実は同年齢だったらしい。兼続が仕えた上杉景勝が豊臣秀吉に臣従するにあたり、上杉家は越後から会津へ移封されるが、その国替えの援助を石田三成が行っている。三成は豊臣家と上杉家の間における外交を担当しており、兼続とはいろいろと親交が深かったようだ。関ヶ原の戦いにおいて、徳川家康率いる東軍ではなく、石田三成が属する西軍に加担したのも、そういった背景が少なからず関係しているのかもしれない。

第九回 人物絵巻 直江家

生涯信義の精神を胸に、上杉景勝に仕えた直江兼続。上杉家の存続と発展を願い続けた兼続が、上杉家当主・景勝とともにどう歩んだのか注目してみよう。

CHECK 上杉謙信の重臣・直江氏

謙信の重臣であった直江信綱が、同じく臣下の毛利秀広に殺害され、直江氏は滅亡の危機に直面。だが、信綱の後家・お船を兼続が正室にしたことで、「直江」氏は存続する。



ポイント① 関ヶ原の戦いで西軍に属して戦う

会津に移封された景勝は、領国経営に力を注いでいた。しかし秀吉の死後、反りが合わなくなっていた家康から謀叛の疑いをかけられる。上洛を求められるが景勝は拒み、家康は会津へ出兵。その折、同じく家康に反発していた石田三成が挙兵したとの報が家康の耳へ入る。すると徳川軍は会津から引き返し、そのまま関ヶ原の戦いへと突入するのだった。家康は撤収したが、徳川に与する軍の景勝包囲網は解かれず、奥州の地の戦いは激化していく。

長谷堂城の戦い

西軍の景勝は兼続を大将にすえ、東軍の最上義光を制圧すべく、置賜地方と庄内地方から侵攻していく。兼続は猛烈な勢いで支城を落とし、足場を固めるべく長谷堂城を攻めるが、天然の要害のため苦戦を強いられてしまう。福島方面からの伊達勢にも牽制を忘れず、軍を奮起させるが西軍は敗北し、上杉軍も長谷堂城攻略から撤退を余儀なくされる。東軍の勝利に士気が向上した最上勢の攻撃を受けつつも、上杉軍は米沢城へ帰還。だが、最終的には家康に降伏するのだった。

ポイント② 米沢の城下町を整備

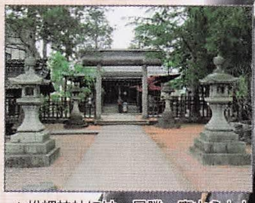
慶長6年（1601）西軍として戦った景勝は、会津120万石から米沢30万石へ減封される。米沢城へ移ってきた景勝を支えるべく、兼続は城下町の整備に本格的に着手。特に取水施設の建設に力を入れ、この当時作られた関連施設は現在も米沢の町を支えている。



▲写真は上杉神社を囲む堀の様子。町のいたるところに堤防が残っている。

ポイント③ 上杉景勝に仕え続ける

上杉家と徳川家の間を取り持つため、兼続はさまざまな行動を起こす。なかでも、徳川家の重臣・本多正信の息子を自身の婿養子にした功績は大きい。慶長19年（1614）の大坂の陣では徳川軍として武功をあげるなど、上杉家存続の努力を常に惜しまなかった。



▲松岬神社には、景勝、鷹山らとともに兼続も配祀されている。

直江兼続

上杉家に仕える俊英。家老職を務め、才知に長けた一面と義を重んじる一面をあわせ持つ。ゲーム中でも志は高く、敵味方の垣根を越えて絆を深めていく。

戦国無双3

- コーエー
- Wii
- 発売中（2009年12月3日発売）
- ¥7,140（税込）
- ACT

直江兼続略年表

年	出来事
永禄3年（1560）	上田庄坂戸城（現在の新潟県南魚沼郡）で生まれる
天正9年（1581）	お船と婚儀を結び、謙信の重臣・直江氏の姓を相続する
天正11年（1583）	山城守を名乗るようになる
天正14年（1586）	景勝が上洛し、豊臣秀吉に臣従する
慶長2年（1597）	越後国内の検地を実施する
慶長5年（1600）	兼続を大将とした上杉軍が、最上領へ侵攻
慶長6年（1601）	景勝が、会津から米沢へ移封される
慶長9年（1604）	家康の重臣・本多正信の息子を娘の婿養子とする
慶長13年（1608）	総監として、米沢城の城下町の整備を開始する
慶長19年（1614）	大坂夏の陣に徳川軍として出陣し、奮戦を重ねる
元和5年（1619）	兼続死去

家紋を知る！ 縁起がいい"三つ盛亀甲"



兼続の家紋には諸説があり、"三つ盛亀甲"もその1つ。これは、亀の甲羅に似た"亀甲紋"を、吉祥の意味を持つ"三つ盛り"に配置したものであり、亀自体には長寿の意味合いが込められている。

現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第八回

ブルーな気持ちも吹き飛ぶ米沢牛

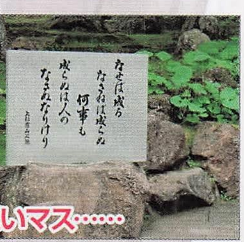
武将にまつわる歴史的建造物などをレポートするこのコーナー。今回は、まだ少し肌寒い山形県の米沢市へ行って来ました。米沢には、マスコットキャラクター・かねたんがいることを知っていたので、行く前からテンションはMAX！ 米沢駅に着くと、早速かねたん達のパネルを発見。上杉景勝のマスコットキャラクター・かげかつちさまや、兼続の奥さんのマスコットキャラクター・おせんちゃんもカワイイですね。駅には、そんなかねたん達の予定表もありますが、残念ながらこの日はお休みでした……。ブルーになりつつも上杉神社へ行き、上杉家の歴史に触れたりかねたんグッズを買いあさったりしているうちに、しょんぼりした気持ちはどこへやら。最後は、米沢牛を食べて至極満悦になったのでした♪



◀駅に設置されているパネル。一緒に並んで、記念撮影するのもいいかも？



◀平成24年3月まで開催中の"戦国の杜"に行くと、こんな自販機が！ どこで買おうか迷います。



▶上杉神社で見ることができる鷹山が残した言葉。何事もチャレンジしないと始まらないですよね。

心に刻みたいと思いマス……

上杉博物館でゲットしたかねたんフェイスタオルを1名様にプレゼント！

兼続をモチーフにした米沢市のマスコットキャラクター"かねたん"。今回は、かねたんが描かれたキュートなタオルをプレゼントしちゃいます♪ 応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記の宛先まで！



宛先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

ちょっとした豆知識 ②

戦国武将の1人・前田慶次は、上杉景勝や直江兼続に主従を申し込み、上杉家に仕官。そして数々の戦に参加し、米沢城郊外にある堂森・無苦庵で没したとされる。米沢には、そんな慶次にまつわる場所が今でもたくさんあり、観光スポットとなっている。なかでも人気が高いのが、慶次が没したとされる堂森善光寺内にある供養塔。なお、米沢市内のショッピングビルでは、現在"戦国の杜"が開催されており、原哲夫氏の「花の慶次」の像も見ることができる。

～6月24日―私達、破産いたします～

乙女的ゲームス白書

6月24日は大忙し！　この日に発売される乙女ゲームについて、6姉妹が語りまくり!!

6月24日、乙女ゲーム大量発売!　このXデーをどう乗り切る!?

しづゑ：（電卓を打ちながら）あ～ん!!　6月はどうがんばってもお財布の中身がゼロどころかマイナスになっちゃう。それもこれも、24日にゲームが大量に発売されるせいよっ!!

いつき：大量って、マジでそんなに発売されるのかよ？　ひいふうみい……うおっ、なんじゃこりゃ!!　乙女ゲームだけでも、5本も発売予定なのか!!　これはオレも破産の予感だぜ……。

六花：私がとっても楽しみにしている『ときめきメモリアルGirl's Side 3rd Story』も、24日に発売されるんですの♪　プレイする自分の姿を想像すると、幸せな気持ちになれますわ♥

ジャー子：うーん、六花は幸せそうだのう。ちなみに、乙女ゲーム以外にもいろんな作品が発売されるよね。欲しいソフトはたくさんあるけど、全部買うのはなかなか難しいかにゃー。

みみみ：何言ってんの、全部買うんだよ！　24日は恋愛モノが集中してる「ラブの日」だけど、同時にゲームとゲームがぶつかりあう「戦争の日」でもあるんだから、気合い入れなきゃ!!!!

ニコ：みみちゃん、落ち着いて。女の子は趣味以外にも、オシャレや美容にお金がかかって大変なんだから……。さて、それじゃみんなで、24日をどう乗り切るかの対策会議をしましょ。



イラスト／ギンカ

6・24の恐ろしい話 1　乙女ゲームだけでも5本発売!! 一般ゲームも含めるとあばばばば!!!

いつき：↑でも言ったけど、この日に発売予定の乙女ゲームは5本。ちなみにオレは今のところ、動物の姿になっちゃう王子様達と恋をする、『猛獣使いと王子様』が一番気になってるぜ！

みみみ：『猛獣』は、動物Ver.の王子達の体をお触りできる「フリーモフモフシステム」がいいよね!!　わたしも早くライオンやウサギをモフモフした～い♥

いつき：あと『Starry☆Sky～in Spring～Portable』も買おうと思ってるんだ。もともとPC版が好きだったってのもあるし、追加要素も気になるしさ。

ジャー子：私は乙女なら六花と一緒で、『ときメモGS3』1点買いかねぇ。

みみみ：『ときメモGS3』、超楽しみだよね!!　私は「三角関係システム」で男子2人に挟まれたドリカム状態を堪能しつつ、メンズ達をやきもきさせる予定!!

ニコ：私は『うたの☆プリンスさまっ♪』と『D.C. Girl's Symphony Pocket』がかなり気になっていたりするの。

みみみ：『うたプリ』はやっぱ「アイドル候補生と芸能学校の卒業を目指す」っていうシチュエーションが燃えるよね！　同じ目標に向かう過程で芽生える愛とか、マジ最高っしょ!!『D.C.』はイケメン4兄弟とご近所ライフが楽しめるってのが、これまたハァハァだよね!!

ニコ：……みみちゃん、楽しそうねぇ。

みみみ：超楽しい!!　24日が待ち遠しくて、購入するゲームももうメモったよっ。

いつき：みみみ姉のメモ……よく見ると乙女ゲームだけじゃなくて、一般ゲームも混じってるじゃん。これ全部買うの？

みみみ：買う!!　さらに店舗特典のために同じソフトを複数買いする予定!!

ニコ：我が妹ながら、若干気持ち悪いわ。

みみみの買い物メモ

PS2ソフト
『猛獣使いと王子様』

PS3ソフト
『WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-』
『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士２～』

PSPソフト
『D.C. Girl's Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニーポケット』
『Starry☆Sky ～in Spring～Portable』
『CHAOS;HEAD NOAH』
『うたの☆プリンスさまっ♪』

ニンテンドーDSソフト
『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』
『ラブプラス＋』

6・24の恐ろしい話 2　5本合わせておいくら万円!? 乙女は金策に必死!!

六花：みみみお姉ちゃんのテンションアゲアゲっぷりを見ていたら、なんだか私も5本の乙女ゲームが全部欲しくなっちゃいました……。そんなわけで5本分のお値段を計算してみたのですが、限定版を優先的に購入すると合計34,860円だそうです。

しづゑ：死ねるわね。全部買うなんて、もー絶対ムリよ!!

ニコ：あら、それなら今からでもアルバイトを始めてみるとか、がんばってお金を貯めればいいじゃない。まだ時間はあるわ♥

六花：私も、お父さんの肩たたきに精を出しますわ……!!

合計34,860円を稼ぐには……

ニコさんのデスクワーク（時給900円）
➡約39時間!!

六花ちゃんの肩たたき（30分100円）
➡約175時間!!

過労で死にますわ!!!

6・24の恐ろしい話 3　ゲーム屋さんに大挙する男女!! これって出逢いのチャンス!?

六花：ともあれ6月24日は、何かしらのゲームを求めて、みんなでお財布片手にゲーム屋さんに走ることになりそうですね。

ジャー子：えー、外出とかめんどくせーよ。私は通販で買うわ。

みみみ：バカヤロー!!（腹パンチ）24日は乙女ゲームだけでなく『ラブプラス＋』などの紳士向け恋愛ゲームも発売されるんだよ!?　これはまたとない出会いのチャンス!!　陳列された新作の前で、同じゲームを手に取ろうとした男女が、ふと触れた互いの指先に言い知れぬ運命を感じてしまうかもしれないじゃん！　そんなわけで、24日はゲーム屋さんに直接行くべき!!

いつき：確かに当日のショップにはたくさんの男女がいると思うぜ。でもみんな二次元との出会いを求めているわけだから、ナマモノと指が触れたところで恋には発展しないんじゃね？

みみみ：バカヤロー!!　夢ぐらい見させろー!!（腹パンチ）

六花：二次元でも三次元でも幸せになれたらステキですわね♥

結論
6月24日は財布片手に
ゲーム屋さんに行こう!!
うまく行けば三次元の出逢いも♥



乙女にもオススメ!な一般ゲーム

シセル

◀《死者のチカラ》を駆使し、自らの死と記憶の謎を追う主人公。

推理もキャラ萌えもバッチコイ!!

主人公いきなり死す!!という推理サスペンスゲーム

しづゑ：今月は、一般ゲームもたくさん発売されるわよね。あーもう!!　何を買おうかホント悩む。

いつき：はいはいはい！　そんなしづ姉に、絶対オススメなのが『ゴースト トリック』だぜ！　乙女人気もすっげー高い『逆転裁判』シリーズの生みの親である巧 舟さんが制作してるんだ。これだけでもう期待度ＭＡＸなんだけど、体験版やったら、キャラクター達の動きもまたすごいんだ!!魂の状態になった主人公が、物から物へ乗り移っいくんだけど、細かい部分まで、とにかく動く！　あーもう、早くいろいろやってみたいぜ!!

しづゑ：へ～。殺し屋・ジーゴとか超シブイじゃない。あ！　常に超絶ブルーな警官も気になる♥

いつき：だろだろ。キャラもすっげー個性的だし楽しみだよな～。ちなみに、発売日が6月19日に変更になったから注意な。俺的には24日の乙女タイトルと並んでマジ注目。早く19日になれ～。

DATA
ゴースト トリック
●カプコン　●6月19日発売　●ＤＳ
●￥5,040(税込)　●ＡＶＧ



▲トリック以外にも、死者ならではのさまざまな「チカラ」で謎を解くってのが新鮮だよな！

登場人物紹介

謎の司令官さん
スイマセン……。iPad買ったので、もう何も買えません……。

長女・ジャー子
長女は手堅くコナミの２本を攻めるわ。あとiPhone4で破産ね！

次女・ニコ
お金にモノを言わせられる大人って、すばらしいわよね～。

6.24×乙女

乙女向けタイトル一挙ご紹介♥

6月24日に発売される乙女ゲーム5作品。各タイトルへの期待度を、3人の乙女がそれぞれの視点から語っちゃいます。



タイプ 熱しやすく冷めやすい

好みのゲームは全力で応援！　でも飽きっぽいので、3日後には別のゲームにハマっていたりする。

好きな作品
三国恋戦記
ペルソナ4
九龍妖魔學園紀



タイプ 内容よりも見た目重視

イラストレーター、カズキヨネ氏の信者。ゲームは、基本的に萌えキャラがいたら購入する方向だぜ。

好きな作品
薄桜鬼
緋色の欠片
星の降る刻



タイプ じっくりと遊びつくす

お小遣いが少ないので、買った作品を長い期間遊びます。そのため、やり込める作品が好きですわ。

好きな作品
ときメモGSシリーズ
Panic Palette

うたの☆プリンスさまっ♪

DATA
- ブロッコリー
- ¥5,040(税込)、初回限定 シャイニングBOX　¥7,140(税込)
- PSP　■AVG

男の子達と卒業を目指せ!

主人公は作曲家志望。超難関入試を突破し芸能専門学校に入学した彼女は、アイドル候補生の男の子と卒業オーディション合格を目指す!!

キャラクターが濃ゆ〜い!!

後述の学園長・シャイニング早乙女をはじめ、キャラの濃さだけなら、24日戦線に名乗りを上げた乙女ゲームの中で一番だと思う！　システム的にはミニゲームが気になる。音ゲーが苦手だから、卒業できなかったらどうしよう!?

オススメキャラ



暑苦しいけど憎めない

英語と日本語を織り交ぜてしゃべる、インパクト大な学園長・シャイニング早乙女(CV：若本規夫)。サブキャラなのがとにかく残念……!!

リズム感ゼロでも萌えてGO!!

リズムゲームや音楽にまつわる学力テストがあると聞いて、リズム感ゼロなオレはビビりまくり。でも、倉花先生の描くイケメンな男の子達が魅力的すぎるから、がんばるしかないよな。うー、どの彼とペアを組むか悩むなー。

オススメキャラ



そばで支えたくなる!!

最初に攻略できるAクラスでイチオシなのが音也!!　誰よりも歌が大好きっていう、まっすぐな笑顔にキュンときた！　絶対応援しちゃうぜ!!

アイドルはやはり歌が命

本作には、音感育成や作詞など、音楽にかかわるさまざまな試験がミニゲームになっているんですわ。じつは私、ミニゲームにはかなり燃えるタイプなので、今からすごーく楽しみなのです。加えてもう1つのオススメが、本作の恋愛対象の男性陣が歌うオーディションソング♥　これらはすでにCDが発売されているのですが、どれもとってもステキなんです♥　私の一押しは、Aクラスの3人が歌う、「永遠のトライスター」。テンポがよくて、特にサビの部分が最高にカッコいいのです!!　公式サイトで視聴可能なので、まだの方はぜひ聞いてください♥

Starry☆Sky 〜in Spring〜Portable

DATA
- honeybee
- ¥3,129(税込)、限定版¥5,040（税込）
- PSP　■AVG

季節は春—幼なじみとの恋物語

幼なじみの東月、七海とともに全寮制の星月学園に通う主人公。1年も終わろうとするある日、彼女の前に1人の転校生が現れて……。

わたしを取り合ってほしい!

実はPC版を未プレイだったりするから、PSP版には超期待してる！　攻略対象の3人が3人とも幼なじみというのが、とても萌えるよねぇ。「主人公をめぐり、けん制し合う幼なじみ達！」なんてシチュエーションがあったらいいなっ。

オススメキャラ



面倒見てほしい男子No.1

寛容さオカン級の錫也くんに激萌えー！　リアルでだらしないわたしを、「仕方ないな……」って顔をしながら優しくお世話してほしい!!

追加されたモノローグにキュン♥

PC版と比べてPSP版では、新要素がすっげー追加されたんだ。なかでも気になるのが、エンディング後に聞ける男の子達のポエム。それぞれに語ってくれるその内容が、いったいどんなものなのか、すっげー気になるよな!!



◀それぞれの秘めた気持ちが、明らかになったりするのかも!?

内容はもちろん価格も魅力

お値段がとってもリーズナブルで、私のお小遣いでも無理せず買えるのがうれしいですわ〜。先に発売されたPC版はすでに遊んでいるのですが、イベントの追加などかなりボリュームアップされているらしいのでPSP版も楽しみ。ちなみに幼なじみのなかでは、病弱なのにケンカっぱやい哉太がお気に入り。PSPでいつでも彼と会えると思うと今からドキドキです。

ココが熱い!!
- **3人の微妙な関係がもどかしい**

幼なじみから、恋人に変化していく過程にキュンときます。

D.C. Girl's Symphony Pocket 〜ダ・カーポ〜 ガールズシンフォニーポケット

DATA
- オトメイト×サンクチュアリ
- ¥6,090(税込)、初回限定版¥8,190(税込)
- PSP　■AVG

不思議な島で始まる優しい初恋

物語の舞台は、一年中桜の咲き誇る初音島。島に越してきた四之宮四兄弟との出会いから、主人公・史桜の初恋の物語が始まる。

初恋の感覚を思い出したい!

こちらもPC版未プレイなので、新シナリオが追加されてパワーアップしたPSP版に期待っ。イケメン四兄弟をはじめとするメンズとの「初恋」を通して、わたしも×年前に何事もなく通り過ぎたリアル初恋の味を思い出したいよ！

オススメキャラ



最初に攻略する予定!

オススメっていうか気になるキャラは、記憶喪失少年の龍之介。声を演じる大須賀純さんが好きなんだよぉぉ!!　早くラブラブになりたいな♥

主人公のかわいさにメロメロ

主人公がとにかくカワイイ！　イケメン達と一緒に過ごすなかで、彼女がどんな反応を見せてくれるのか。イケメン達はもちろんだけど彼女の反応も実はかなり楽しみ……。アレ、こんな気持ちになったの初めて……かも。

オススメキャラ



冷たくされてもイイ!!

史桜ちゃんが一番と言いつつ、攻略キャラで気になるのが稜平。ぶっきらぼうで近寄りがたいんだけど、そこが逆に放っておけないんだよな〜。

健気な子っていいですよね

気になってはいたものの、未プレイなので移植、待ってました♥　個人的には記憶喪失の少年・龍之介くんが気になっております。純粋に主人公に懐いているようで、とってもかわいいですよね。みみ姉さまには、負けませんわよ！

オススメキャラ



一粒で二度おいしい?

主人公が大好きで、一途な龍之介くん。しかもPSP版の追加要素で、大人になった姿も見られるとか。これは絶対見逃せませんわ！

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story

DATA
- KONAMI
- ¥5,250(税込)※
- DS
- SLG

※コナミスタイルにてゴールドセット¥9,470（税込）が発売中。

人気恋愛SLG待望の第3弾!

はばたき学園の生徒になり、3年間を過ごす本作。そのなかで、勉強に運動にと自分をみがき、ステキな男の子達との恋を育んでいく。

わたし的に一番の目玉かも!

三角関係システムももちろん楽しみだけど、わたしが個人的に超注目しているのは「バレンタイン」。チョコにデコレーションをするんだけど自分で文字も書けるらしいので、どんなメッセージを綴ろうか考えるだけで興奮するよ!!

オススメキャラ



今までにない後輩キャラ!

ノリがよくてチャラい後輩キャラって、シリーズ初じゃない!?　それだけに、新名くんとの恋は予測がつかないよ。想像するだけでハァハァ!!

恋愛要素パワーアップ!!

待ちに待った『ときメモGS』シリーズの最新作！　新たに三角関係で進むシナリオがあったり、エンディングの種類が増えていたりするなんて楽しみすぎ!!　ひと筋縄ではいかない展開も多そうで、やり込みに今から燃えるな♪

オススメキャラ



友情から恋への変化に期待

主人公と幼なじみの琉夏くん。最初から、ある程度主人公と仲がいいとは思うけど、幼なじみの関係が恋に発展していく様子に注目だな。

三角関係に親友に……

最新作には通常の恋愛イベントや親友になれるモード以外に、2人の男の子との間で揺れ動く三角関係モードが追加されているのですよね。私は三角関係ものが大好きなので、遊ぶのが楽しみですわ。でも普通の恋愛告白に、親友に三角関係。やることがいっぱいで、また徹夜でプレイし続ける日々が始まるのでしょうか。楽しみですが、少しそれが怖いですわ。

ココが熱い!!
- **男の子同士の会話も楽しい**

三角関係モードでは、男の子同士の絶妙な会話が聞けます。

猛獣使いと王子様

DATA
- オトメイト(アイディアファクトリー)
- ¥7,140(税込)、限定版¥9,240(税込)
- PS2　■AVG

王子様が動物になっちゃった!?

母のような立派な猛獣使いになることを夢見る主人公。そんな彼女が見つけた4匹の動物は、なんと隣国の王子様だった!!

据え置き機でなければ……!!

動物姿の王子様達をなでられるシステムなども含めて、できれば携帯ゲーム機でプレイしたかったというのが本音……!!　でも声優さんは超豪華だし、イラストもすっごく綺麗だし、これはやはり買わずにはおれませんなぁ〜!!

オススメキャラ



クールそうに見えて実は♥

外見的にはクール&ツンツンな感じなのに、実は世話焼きさんとか……萌えるにもほどがある!!　声優が鳥海浩輔氏なのも、超ポイント高し。

王子とのスキンシップ満載

攻略対象の王子達は、魔女の呪いで動物にされた状態で登場するんだ。ゲーム内では、動物姿の王子達に触れる"フリーモフモフシステム"があって、それはもう癒しの時間なんだ♪　動物達のいろんなところをモフりまくりだぜ♥



◀ら、ラブリーすぎる……!!　こんな顔でおねだりされたら、ナデナデしてあげるしかないよな♥

動物にいやされたいときに

人間姿の王子がカッコいいのは当然ですが、動物姿もまた、本当に愛らしいです。ゲーム中なでなでしたときのうれしそうな顔が何とも言えませんわ〜。ペットを飼えないさみしさを、彼らをなでなですることでいやしますわ。

オススメキャラ



あえてのライオン姿

ネコ科の生き物に弱いので、マティアスのライオン姿に本当にメロメロです。本当にカワイイですわ。しかも声が緑川光さんなんて、完璧です。



三女 みみみ
『ラブプラス+』の本体同梱版が買えませぬ。転売屋憎し、憎し…。



四女 しづゑ
べつにリアルな出会いなんて、期待してないんだからねっ。



五女 いつき
久しぶりにゲームを大量に買う予感！　今から寝ダメしておこう。



六女 六花
お手伝いに何時間も肩たたきをしたので、手が痛いですわ。

読者様のページ

カラーほうる

COLOR HALL

～総天然色絵画頁～

読者様のカラーイラストを掲載する当コーナー。今月も多数の投稿のなかから厳選した23枚をご紹介していきます！

カラーほうる設立から半年、扉ページよりも前にハガキ紹介ページがあるという構成にもみなさまそろそろ慣れてきた頃でしょうか（笑）。投稿数のほうもおかげさまで順調に伸びていまして、盛況と言っても差し支えない感じになってきました。その反面、採用倍率がエラいことになってきたわけですが……。さらに言えば、カラーほうるにしか投稿していない方も多いんですよね。正直、倍率の問題で一番載りにくいところなんですから、カラーだけにハガキを送るのは危険だぜー、と思うわけです。と言うわけで、自黒ほうるなどのコーナーにも送ってね♪　（リューヤ）



▲宮城県　鷺生香菜様：056：『PSP２』のエミリア＆鷺生様のオリジナル主人公。無事トゥルーエンドを見ることができたそうで、おめでとうございます♪



◀山梨県　阿澄ユイ様：082：人気パチスロ機「スーパーブラックジャック」のＲＩＯ。ゲスト出演した『ＤＯＡＰ』でひと目惚れしたそうです。



◀北海道　羽津矢るう様：088：初音ミクもすっかりメジャーになりましたねー。最初はどマイナーソフトだったのに……ニコ動恐るべし。





▲広島県　アクダマゲク様：008＆高知県　ミモ様：023：打ち合わせを始めてから完成まで、１カ月もかかったという合作イラスト。お疲れさまでした！

◀東京都　のぎの様：092：追加衣装を着た『バイオハザード５』のシェバ。クリスに気付くまでは『ヴァンパイアセイヴァー』のバレッタだと思ってた（汗）。



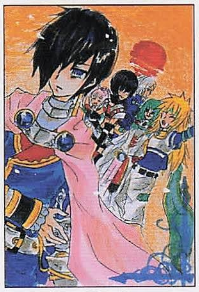
▲三重県　黒子様：086：特典CDが欲しくて購入し、どハマりしたという黒子様。わかります、曲がすごくよかったですからね。



▲愛知県　ラッコ丸様：077：『ラタトスク』ではエミルとアリスが好きだとか。アリスが表情豊かに描けてていい感じです。



▲徳島県　莉鈴様：089：早苗は『東方Project』のなかでも好きなキャラ。『星蓮船』の壊れっぷりがよかったかな。



▲埼玉県　紺伽様：093：『TOD』特集してくれてウハウハでした、とコメントが。喜んでもらえてよかったです、ありがとう！



▲滋賀県　B・勇気様：029：メッセージ付きですけどOKですか、とコメントが。無問題ですが字が小さいと読みづらいかも？



▲青森県　想世追人様：078：まさか『戦極姫』の投稿があろうとは。『1』の上杉ルートを途中で止めたままだなあ……。



▲石川県　式文様：094：この塗りは水彩？　睦月のジーンズの濃淡を塗り分けてるところとか、いい味出してると思います。



▲大阪府　遠野いずみ様：067：「ヘタリア」のアニメがテレビ放映だそうですが、韓国とは話がついたんですかね（笑）。



▲静岡県　睦月新吾様：016：ペガサスナイト祭開催中の睦月様。ウチじゃ『聖戦』のフュリーはレヴィンと即結婚したなあ。



▲群馬県　シュカ様：057：お、なんか大人っぽい雰囲気ですね。しかしなぜもっと下まで描かないのかと小一時間問い詰めたい。



▲千葉県　えすぺらんす様：095：そうそう、『テイルズ オブ』ファンページができたんですよ。応援お願いします♪



▲静岡県　zeroyari改めカズさん様：001：ハッサンの絵も一緒に送られて来ましたが、ミストがかわいいのでこっちを採用。



▲兵庫県　よくも様：028：ユイかわいいですよね。コメントで「G'sマガジンに送れ」とセルフツッコミしてるのに吹いた。



▲静岡県　瑠璃丸様：039：新ポケモンはツタージャに決めたとのこと。後ろに残りの2匹もいますが見えるかな……。

初台ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの１枚

リューヤの１枚



◀和歌山県　木口仁様：083：諸君、私は犬が大好きだ（以下略）。いや、『大神』のアマテラスはワンコではなく狼の神様なんですけど、当コーナーではそういう細かいところは気にしたら負けです。

マスの１枚



◀大分県　也様：054：伊達様と片倉様が「あーゆーれでぃ？」な感じでよかです。発売日決まりましたし天海様はきっとアレなんじゃないかとか、いろいろ楽しみですね。自分は孫市のアゴを推します。

カナの１枚



◀千葉県　セイ様：096：カッ……カワイーッ!!　素晴らしいデフォルメで、部屋に飾っておきたいぐらい。ウォーズマンの微笑んでいる表情が印象的で、戦いのシーンを思い出しては胸がギュッとなります。

ハルの１枚



◀東京都　抹茶ナイト様：005：実は二期が始まってから、毎週欠かさず観てます♪　色エンピツでキレイに塗られたイラストに、心ひかれる傾向にあることに気づきました。5人ともカワイイです♥

ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.137の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.137に書いてありますのでご一読をお願いいたします。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

雨で外出がおっくうになった休日は、今まで積んであったゲームの消化と本誌の投稿に時間を費やしてみませんか。ゲームをやってネタを考え、ネタを探すためにゲームをやる。これを続ければアナタも投稿職人。



イラスト／しゅー

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

GAME HALL

第10回



時の流れるのは早いもので、この読者コーナーももう10回目。始まった頃と比べると、ページ数は倍近くになってカラーページもゲットと、かなり充実してきましたねー。GNもついに3ケタに突入したし、順調順調。



マスさんのデスクに行くと、PCモニターの前にはAKB48のCDがズラリ。それより気になるのが足元で銀色に輝くダンベル2つ。無造作に転がるあのダンベルはいったい何kgなのか気になってしょうがないんです。イキナリ「ダンベル持たせてください!!」って言うのもなんだか恥ずかしいし……と今日に至りマス。実は私、75kgまでなら男性でもお姫様抱っこできるのがプチ自慢。ずっとじゃなければ重いものは気合でなんとかなる気がしていマス。（カナ）

ふと気がつけばもう10回目……!?

マス：おお、GN100番に到達したんだ？

リューヤ：しました。今月は新人さん７人で99までかなーと思ってたら、締切直後に１通届いて、それが掲載にギリギリ間に合った感じですかね。

中川：ほー。10回で投稿者100人なら、かなり早いペースなんじゃないですか？

リューヤ：そうですね。前にやってた電撃DS&Wiiの読者ページでは、会員番号100を突破するのに16回かかりましたから。

カナ：全機種のゲームを紹介する総合誌になって、いろんなゲームのネタが送りやすくなったってことなんでしょうね。

ハル：えー？　ウェイトレスの人気の差じゃないんですか、店長？

リューヤ：（視線をそらしつつ）……えー、当ページはさまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。

中川：露骨にコメントを避けましたね（笑）。

マス：まあとにかく、コーナーの内容説明をしないとな。えーと、取り扱う話題はゲームやアニメ、マンガ、ラノベなど、オタ要素が入ってればなんでもOK。特に、AKB48の話題は個人的に大歓迎いたします♪

ハル：……まあいいですけど。とにかくお好きな話題について綴ったハガキやメールを、P.137で紹介している各コーナー宛に気軽に送っていただければ幸いです。

カナ：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛が籠っているかどうか。ネタコーナーの場合は、おもしろいかどうかで判断させていただきますので、どうぞみなさま奮ってご投稿ください♥

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



本誌発売直後の6月22日に誕生日を迎える、店長兼メインライターのリューヤです。いやもう、30超えるとめでたくもなんともないね、誕生日なんて。むしろ呪わしい。私が勝手に人生の師と仰いでいる「銀河英雄伝説」のヤン・ウェンリーは「借金の期日だって延期できるのに、どうして誕生日は延期できないんだ」と述べていましたが大賛成ですよどチクショウ。まあ、今さら嘆いても始まらないので、当日はどこかに小旅行でもして気分転換を図ることにします。レポートは来月の当コーナーで。

■料理長 マス



おそらく中川さんが書くんじゃないかと思いますが、iPadをゲットしました。予約開始日に予約したんですけど「当日どれくらい入荷するのかわからないので最悪おわたしできません」とか言われました。それ予約の意味ねぇじゃん（笑）。とか思いましたが、ちゃんと俺のぶんを用意できたソ○マップえらい。さて、現在バリバリ活用してますが、これはすごいものですよ。メールやtwitterも見やすいし、pixivやってる人には閲覧性バツグンなんでオススメ。もちろんこれ以外にも…欄外に続く。

■ウェイトレス カナ



マックが……、初台付近のマクドナルドが（涙）!!　何を取り乱しているのかというと、編集部近くのマック2店舗が閉店を迎えてしまったのです。まさか433店舗閉店にあの賑やかな2店舗が含まれているなんて。もう気軽にハルちゃんと行けないと思うとちょっぴりセンチメンタルな気分です。マック中毒だからショックという説もあったりして（笑）。

■ウェイトレス ハル



6月は『ときめきGS3』と『ラブプラス＋』が出る待ちに待った月!!　これは男子も女子も、2次元に逃避しろ♥　っていうことですよね。そんなことを言いつつ、リアルでは、終息したかと思われた、知人の結婚式ラッシュが再び始まり、白目状態です。これだけたくさんの友人の幸せを祝ってきたのだから、そろそろ私も2次元に嫁げますよね!?

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



「torne」のトロフィー、ゴールドのみ判明していなかったのですが、どうやら「全ジャンル制覇」がそうらしいというウワサ。さっそく録画を始め、あとは「ニュース／報道」の「交通」、「映画」の「アニメ」で制覇予定です。……が、これがなかなか放送されません。それにしても地方によって、これだけ難易度が違うトロフィーも珍しいですね。

『魔装機神』のリメイクとか『ペルソナ4』のベスト化とか、名作の再登場ラッシュが続く今日この頃。そのなかでも個人的に期待しているのが『FE　新・紋章の謎』です。この原稿を書いてる時点ではまだゲーム内容が明かされていませんが、公開されたムービーを見る限りでは『烈火の剣』の軍師システムを採用するのかな……ということは、スーファミ版で軍師役をやってたジェイガンはリストラか（笑）。そういえば『新・暗黒竜』でもフレイを仲間にするためにジェイガン犠牲にしたっけ。つくづく運のない男よ……。（リューヤ）

ゲーマンガ

コーナー担当 リューヤ



最近のお気に入りから往年の名作まで、投稿者様の好みのゲームをモチーフにしたパロディマンガを投稿していただくコーナー。上でも触れたとおり採用基準は笑えるかどうかの1点のみですので、練りに練った入魂のネタをドシドシ投稿していただければと思います。いやまあ、別に感動作を送ってもらってもかまわないのですが、たった数コマのマンガで涙を誘うのは難しそうですしねー。というわけで、今月もギャグマンガ5点を紹介していきましょう！



▲埼玉県　堀田ぬか様・035・グリーンハートに限らず、変身後はみんな指先が鋭いガントレットを装備してますけどね。しかし、何か作るにしてもカーバンクルとはまた古いキャラを……と思ったけど、落ち着いて考えたら『ネプテューヌ』のメーカーはコンパイルハートだからむしろこれが正しいのか。



▲埼玉県　星空様：010：間違えられるのが嫌なら髪を切ればいいのでは（笑）。先日、日本代表MFが髪の乱れを気にして失点に繋がるミスをしてたし、けっこう笑いごとにならない問題だったりするんですけどね。



▲栃木県　青空狼様：081：ゲームで目的地のある場所をど忘れした経験……私はあまりないかな。『大航海時代2』の何度目かのプレイで、港の場所を間違って覚えていたせいで食料が尽きて飢えたことくらいか。



▲東京都　阿部逸人様：012：懐かしの「999」ネタ。しかし、たとえ中身が透明人間であろうとも、キャラの性別が女だったら性犯罪扱いされそうですね、コレ。いや、男相手でも追いはぎは立派な犯罪か（笑）。



▶千葉県　ジャンク様：013：そんなん代用にもならんわー！　私が許す、かまわないからぶっ放せロック……と、ここまで書いて思い出した。そういえば彼には、『ロックマンDASH』でロールちゃんの着替えを見た際、謝りながらもこっそりとガッツポーズを決めていた前科があったっけな（笑）。



前号で忍者のたまごたちにお熱です。ということを書かせていただいたんですが、気づいたらそんな彼らが歌って踊る「ミュージカル忍たま乱太郎」のチケットを入手してしまいました。最近ゲームやアニメ作品の舞台化が数多くあるのですが、直近では「黒執事」のミュージカルを鑑賞してきました。役者さんたちの2次元っぷりもさることながら、オペラ歌手やバレエダンサーを起用しての本格的な仕上がりに圧倒されました!!　衣装の再現度もハンパなかったです。（ハル）

電撃ゲームスがVol.10ということは、初台ゲームほうるも10回目なんですよねえ。と、超当たり前なことをつぶやいていますが。ここだけの話、一番最初の原稿で、「初台ぼうる」と書いてしまっていた私。いつからボーリング場に！　という盛大なツッコミを受けていました（遠い目）。1号目、2号目を見返してみたら、オタクの勲章もかなりコーナーが拡大したなあ、としみじみ嬉しくなりました。これもみなさんの投稿の賜物です。何が言いたいのかといいますと……、投稿者様の都道府県を間違えてごめんなさい!!　ということなのです。まったく違う県にバシルーラさせてしまった某様。欄外をお借りしておわびさせていただきます!!　（ハル）

さて・iPadです。この原稿を執筆している時点で「ビューン」という雑誌やニュースを楽しめる配信サービスが開始されて、すぐ休止になりました（笑）。自分も出版社に身を置く人間として電子書籍には興味があるわけですよ。それが開始初日でアクセス集中によってまったく見られないという体たらく。ちょっとさすがにどうだよと思いましたが、まぁがんばってもらいたい。ほかにもたくさん電子書籍アプリはあるので、見られないこともないんですが……どうしてもiPadで細々した文字を読む気になれない。写真やイラストは本当に見やすいんですけど。（マス）



▲千葉県　さら様：097：薄墨の使い方がうまいなー、と感心した1枚。パパスの鎧や背景など、細かいところまで丁寧に描き込んでいて、シンプルな絵柄ながら味わい深いイラストに仕上がってますね。次の投稿にも期待してます！

▶滋賀県　B・勇気様：029：せっかくのメッセージ付きなので隣に載せてみたり。勇気様のおっしゃるとおり、描くキャラの選択からも個性ってにじみ出ますよねー。



▲長野県　美倖ゆうあ様：064＆降見ウルモ様：079：『スパロボOG』からの参戦組ですね。アクセルは錫華に「赤スケベ」とか呼ばれてて吹いた記憶があるなあ。





▶栃木県　前田ヨースケ様：087：「主人公は好きにならないのですが銀さんは別格」だとか。何かと個性的ですからねー、糖尿病の主人公なんてこいつくらいか？

リメイク&移植希望

コーナー担当　リューヤ

かつて遊んだ懐かしの名作のリメイクや移植を希望するコーナー。以前、続編希望の投稿もOKと書いたところ、今度はカスタマイズを希望する投稿でもいいですか、という要望がっ。

■「海外版の日本語翻訳希望もアリなら、DS版『Fighting Fantasy』をぜひ。ゲームブック『火吹き山の魔法使い』をA・RPGにしたものですが、説明が英語なのはさすがにつらいので」（茨城県　のけもの様：073）

海外版『オブリビオン』を買ったからわかりますが、説明書が全文英語というのは確かにキツい。というかDSで出てたんですね、「火吹き山」。ぜひ「ソーサリー」もゲーム化してほしい。

■「せっかくWiiハンドルがあるんだから、それを使って『F-ZERO』をリメイクしてほしい」（石川県　かおる.様：019）

Wiiハンドル対応ソフト、少ないからなぁ。これを使って往年の名作をリメイクすれば売り上げも伸びそうです。

■「『大貝獣物語2』。今、遊ぼうとすると時計機能が作動せず、セーブをしてもデータが消えてしまうから」（三重県　まめこ様：002）

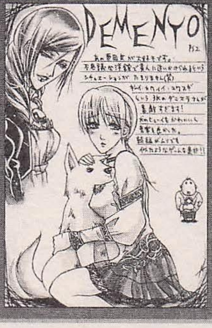
これはもっともな要望だと思います。リメイクするか、あるいはバーチャルコンソールで出すか、どちらかを実現してほしいところではありますね。



◀栃木県　青空狼様：081：ハスラムの突撃で何度リセットしたか……。仲間を操作できず、1人でも死ぬとゲームオーバーになる作品だったのです。



◀東京都　阿部逸人様：012：そういえばこれもリメイクされてませんね。19年前の作品だしそろそろなんとかして、スクウェア・エニックスさん！



▶大分県　也様：054：美人に追いかけられると言ってもサイコホラーだったじゃないですか。萌えどころはむしろワンコのヒューイでしたよ（笑）。



▶群馬県　ハル様：043：3DダンジョンRPGが好きだけど友人はみな苦手で話が合わない、とコメントが。『世界樹』とか人気作もあるのにね……。

洋鯨亭初台店

コーナー担当　Ron

前回から始まった洋ゲー専門コーナー・洋鯨亭です。早くもたくさんの投稿が寄せられて感謝感謝！　電撃オンラインでも同名コーナーを毎週更新でお送りしていますので、そちらのチェックもお願いします。

■「『ダークシード』。現実とあのH.R.ギーガーの描くダークワールドを行き来するという恐怖のAVGで泣きたくなりますが、親切な取説のおかげで誰でもクリア可能です。（東京都：阿部逸人様：012）

あぁ、コレはサターンでやりましたね。確かスタートからエンディングまでの解法がほとんど載った解説書みたいなものが付属していたんでしたっけ。逆にアレがないと解けないんじゃないのかという難易度でしたよね（笑）。ギーガーさんの絵はキモ怖くて（マイナス要素しかない）好きです。

■「『時空戦士テュロック』は、私が初めてやったFPSです。洋ゲーらしく、難易度も高かった」（石川県　かおる.様：019）

N64のFPSですね。人間のほかに大きな恐竜も敵として出てきて、独特の世界観を構築していましたね。コメントにもありましたが、確かにジャンプは難しかったです。主観視点のアクションでジャンプをしながら小さな足場を渡っていくゲームはたいがい難しいですね。2Dなら簡単なのにねぇ。



▲大分県　也様：054：初めてやった際、ゾンビの速さに驚きましたよ。オンラインも楽しいのでぜひどうぞ。

聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当　カナ

ZUNTATA、コナミ矩形波倶楽部、S.S.T.BANDという名前を聞いて「おっ」と思った方、うらやましい!!　最近、大手メーカーがバンドを抱えていた1990年頃のライブ音源を聴く機会があったのですが、なんてクールでオシャレなんでしょう。リアルタイムで聴けなかったのが残念！今回はZUNTATA発で『ダライアスバースト』の楽曲を総勢18名のサウンドクリエイターがアレンジした豪華アルバムをご紹介。この企画の発案者は同タイトルの作曲者でもある土屋昇平さんと小塩広和さん。お二人が声をかけたのはいずれも豪華な顔ぶれです。そのメンバーは（以降敬称略・50音順）、岡素世、小倉久佳音画制作所、菊田裕樹、坂本英城、（カナのこれ聴いて♪に続きます）

>>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<<

■『ドラクエ』の曲にボーカルバージョンがあるなんて知っている人はどれくらいいるのでしょう。『ドラクエII』の名前登録画面の曲が「Love Song 探して」（歌：牧野アンナ）という歌になっています。（茨城県　のけもの様：073）

『ドラクエ』シリーズといえばクラシックと思われがちですが「Love Song 探して」はポップスの要素を取り入れているそうですよ。カジノの音楽もそうなんだとか。

■『FFVIII』ラグナ編の戦闘曲。ノリがよくて気に入ってます。（埼玉県　くーみん様：022）

あのトランス感、聴いてると気持ちよくなりマス。

▶東京都　阿部逸人様：012：洋鯨亭のRonさんが、『アレサ』は結構いい曲がありました」と！

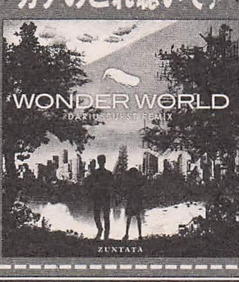


▼茨城県　くぼち様：091：キャー！　仲間が！　『ディスガイア』の曲には独特な世界観があって好きなんです。『プリニー』シリーズの曲もイイッ！



◀京都府　シーエム様：098：ファルコムが楽曲の著作権フリー宣言をした時は衝撃でした。ファルコム楽曲を演奏する演奏会が増えるといいですね。

カナのこれ聴いて♪



（続き）桜庭統、下村陽子、鈴木光人、関美奈子、TECHNOuchi、並木学、なるけみちこ、Baiyon、日比野則彦、光田康典、Ryu☆、渡部恭久と第一線で活躍されている方々ばかり。収録されている楽曲は、聴くだけでどなたかアレンジされたのかがかわかる個性的な作品ばかりですが、全体を通して世界観がキチンと伝わってくるというスゴイ1枚に仕上がっています！

DATA

「ダライアスバースト リミックス ワンダーワールド」/タイトー/6月30日発売/￥3,990（税込）/2枚組



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：この前ヘアサロンに行ったら美容師さんが『龍が如く』にハマってて、ずっとキャバクラ嬢の話をしてました（笑）。





◀和歌山県　木口仁様：083：木口仁様の『ペルソナ』好きが伝わってくる1枚です！　あの曲が聴きたくてもう1回プレイしたい気持ちわかります!!

●電撃ゲームスでよく手を切る。　京都府　シーエム様：098（リ）紙で切ると治りが遅くて痛いよね……）

初台ゲームほうる

編集部があるフロアには飲み物の自販機がありマス。高校生の時からのクセなんですが、2つ飲みたいものがあって悩んでしまったらボタンを2つ同時に押すんです。それでガランガランと出てきたものを飲むのがセオリー。先日、松屋で「山かけ鮪丼」と「ビビン丼」どちらにしようか迷った時もいつものように2つのボタンを押しました。しかも、友達とキャッキャ言いながら。そうしたらパサッ、パサッと2枚の発券が。一部始終を見ていた店員さんに返金をお願いする時といったら、本当に申し訳なかったです……。これからは優柔不断はやめて、食べたいものをちゃんとスパッと決めるようにしたいと思いマス。（カナ）

最近プレイしているゲームは、『東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚』です。いわゆる学園ジュブナイル物に初挑戦したわけですが、本当にもう……とんでもない赤子並みのプレイ。5話目を終えたあたりから本格的につまづきはじめ、とうとう周りのライターさんたちに助けを求めたところ、バトルに必要な札の使い方がなっていないこと、そして、5話を終える段階で、クエストをまだ1回もやっていなかったという根本的なミスが発覚。よくぞいままでご無事で……状態です。特に、札が横にも配置できることを知ってからは、苦痛だったバトルがすごく快適かつ楽しいものに！「まず説明書を読もうね」と優しくたしなめられました（笑）。（ハル）

『大航海時代オンライン』以降、ネットゲームにまったく手を出してこなかった私ですが、最近ちょっと気になっているタイトルがありまして。スクウェア・エニックスとYahooが共同開発している無料ブラウザゲーム『戦国IXA（イクサ）』なんですけど、オンラインの歴史SLGというところが私のツボにクリティカルヒット！　公式サイトをざっと見た限りでは、音楽、グラフィックともによさそうなので期待しています。まだクローズドβテスト中なのでプレイできませんが……早く一般公開されないかなあ。（リューヤ）



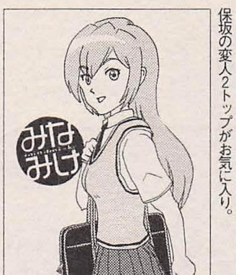
◀石川県　式文様：094：似合いますねー、さすがメガネゲーの主人公。クールそうに見えますが、その仮面の裏では全力で二股かけてたそうですよ、式文様のところの主人公は（笑）。



◀宮城県　リッチー・ロート様：051：月刊ジャンプで連載されてた「ダブル・ハード」の主人公2人。この作品のタッチがリッチー様の理想だそうで、言われてみれば絵柄似てますね。



◀宮城県　鷺生香菜様：056：「電撃ゲームスはおもしろいけど、こんなに分厚くて650円って大丈夫かな」と拡大解釈しやすいコメントが。読者様から値上げのお許しが出ましたよ編集長ー!!（笑）　まあ、コスト管理を徹底してるしこの値段で大丈夫なんじゃないかな。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：7月に1年ぶりの新刊が出る記念イラスト、とのこと。私も全巻持ってますけどおもしろいですよね。個人的にはカナと保坂の変人2トップがお気に入り。



◀栃木県　青空猥様：081：バーバラのバニーガール装備はあみタイツをはかせるより素足のほうがいい、と熱のこもったコメントが。さすが、わかってらっしゃいますね（笑）。



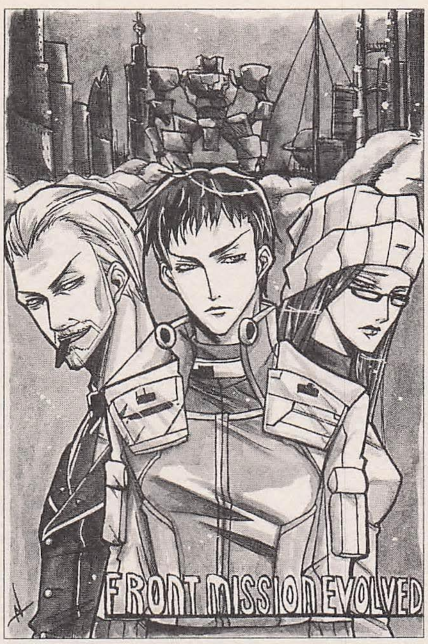
◀兵庫県　よくも様：028：NHKニュースの天気予報のキャラですね。つか、この間春ちゃんを描いてきたと思ったら、今度は夏将軍ですかい（笑）。気温が30度を超えるまでは小夏ちゃんの担当だそうですので、これはちょっと描くのが早かったかもしれませんね。



◀栃木県　アスP様：021：『世界樹』のカースメーカーさん。新作に出番がなくて怒っているのか、ちょっと怖い感じですね（笑）。呪いの専門家だし、このくらいがリアルなのかな。



◀東京都　阿部逆人様：012：かわいいけど敵の黒幕な双子姉妹。ところで、「ブエナ&ビスタ」と並べて書かれるとどうしてもG I 4勝の競争馬の名前に見えるのですが狙いましたか。



◀大分県　也様：054：「じじいとヴァンツァーをカッコよく描く！　と意気込んだ」作品だそうですが、機動兵器・ヴァンツァーのデキがイマイチ不満だとか。人を描くのとは勝手が違うからメカは難しいんですよね。勉強するならメカデザインの達人の絵をいっぱい見るといいかも。カトキハジメさんとかね。



▲埼玉県　星空様：010：『イナズマイレブン』のライバルキャラクターの1人、リュウジ。アニメでは日本代表に入ったそうで、がんばってバーンやグランを見返してほしいですね。



▲東京都　抹茶ナイト：005：ヴェンと仲間がアイスを食べるところを見たかった、とコメントがありました。幸薄いキャラだったし、そういう幸せなシーンがあってもよかったよね。



▲千葉県　神取ルキュ様：027：雨に降られたのか水もしたたる美少年のライドウ。そんな無防備でいるから女性悪魔に口説かれたりするんだけど……わかってなさそうですね（笑）。

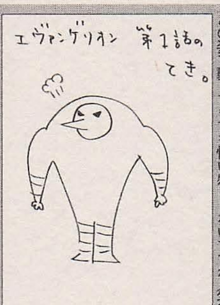
うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　カナ

電撃ゲームスVol.10にしてやっと"うろ覚え"を"うる覚え"と書かなくなったカナです。この前ハルちゃんがキャラのイラストをスラスラ描いている場面に遭遇しました。思わず「上手～！　ハルちゃん書いたの？」と聞くと、申し訳なさそうに紙をめくるハルちゃん。トレスだったようです（笑）。



◀京都府　シーエム様：098：むほほ！　むほほ！　もうひとつおまけにむほほ！　これは似てますね！　前髪が少し降りてるのがこれまたいい味出してマス。



◀栃木県　アスP様：021：ぷんすかご立腹のサキエル。こんなに可愛らしくデフォルメされちゃって♥この姿で襲ってきても怖い感じしないですね（笑）。



◀埼玉県　星空様：010：セサミストリートのビッグバードと通じるところがあるような？　ふわふわ感はバッチリ、あとは耳があればアルパカになるかも！



▶栃木県　前田ヨースケ様：087：惜しい！　下まつげがなければっ！　コピーしたイラストの下まつげを修正液で消したらチョッパーそのまんまでした（笑）。



▶千葉県　山の田んぼ様：069：特徴をよく捉えていて似てます。『バイオショック』ちょこっとプレイしましたが、麦人さんの声を聞くと和むんですよねー。



▶兵庫県　よくも様：028：ゲームほうるのみんなでなんか違うんだけど、どこだかわからないと話し合った1枚。私の検証によると眉毛の太さではないかと。



▲千葉県　ジャンク様：013：目が凛々しくてすっごく強そうです。なんだかポケモンとして戦っている姿が目に浮かびました（笑）。



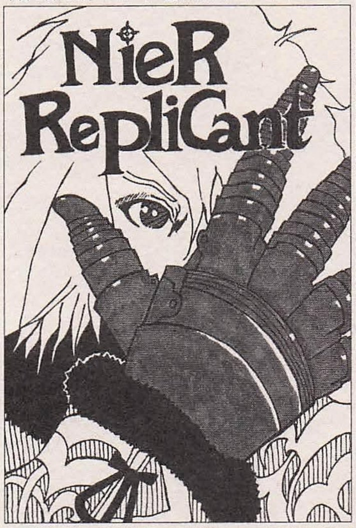
▲兵庫県　アルタイゼン様：018：スゴイ！　棒人間なのにポーズと帽子で呂布とひと目でわかります。象形文字みたいにも見えますね。

先日、「ANIMAX MUSIX SPRING 2010」のライブに行ってきました！　AKINOさん本人が歌う「創世のアクエリオン」は鳥肌モノでしたよ!!　ほかに出演されたアーティストさんも超豪華。ハスキーで躍動感あふれる歌を披露した飛蘭さん、キュートでキャッチーなサウンドのSCANDALさんにもメロメロにされちゃいました♪　May'nさんの「射手座☆午後九時Don't be late」の盛り上がりもスゴかった!!　恐れ多いことに、May'nさん＝シェリルだと知らなかったので会場で聴いてビックリ。生歌に圧倒されちゃって、帰りにレンタルショップに寄って「マクロスF」全部見ました。May'nさんの夏のツアーも行こうかな？（カナ）

半ば恒例となりつつある（笑）今月の土下座コーナー。「リューヤさん申し訳ないのですが私のポイントが間違っていると思います。Vol.8までのポイントが250で、Vol.9で8通載ってVIP投票で＋10(合計90)のはずなのにランキングでは330Pでした」（埼玉県　星空様：010）とのことで、ランキングを確認したらノド部分で「薄桜鬼」の話題を出したとこのポイントを勘定に入れてませんでした……ごめんなさい、修正しときました！　たとえ欄外部分でも、掲載されたらちゃんとポイントになりますのでどうぞご安心ください。もちろん、この文章でも星空様に＋10ポイント入りますので、私がミスするとある意味おトクかも……？　（リューヤ）

まぁ、なんの免疫も経験値もない自分がハマったくらいだから、世の中的にもすごいことになってくるだろうと思っていたAKB48。ゲームス読者諸兄のなかにも、そろそろ彼女達のよさがわかってきた人もいるのではないだろうか。というかわかんなきゃわかんないでまったく生きていけますから問題ないっす。ただ、これだけは語らせてほしい選抜総選挙。この雑誌が出るころにはもう結果が出てますが、原稿書いてる日にちょうど中間発表がありました。ちなみに昨年の1位に輝いた前田敦子の得票数が4630票。そして今年の中間発表では、なんと20966票。右下へ続く（マス）

▶高知県　翔様：038：「前にジタンを送ったのですが載らなかったので再投稿」とコメントが。すまぬ（土下座）。本音を言えば来たハガキは全部載せたいんですけどねー。



▲愛知県　ウジサト様：099：構図のカッコよさと、ロゴをきれいに写しているのが高ポイントだと思います。髪などの細部をもう少し描き込むともっとよかったかな。



▶千葉県　ジャンク様：013：この2人、共通点の多さからファンの間で「絶対こいつら特別な関係だ」と言われてるそうで。そういう妄想を楽しめるゲームっていいですね。



▶大阪府　岡周二様：026：サブキャラを描くとは目の付けどころが違いますね。ですが、あまりよそ見してると寧々さんのご機嫌を損ねちゃうかもしれませんよ（笑）。



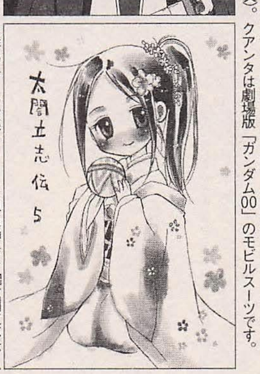


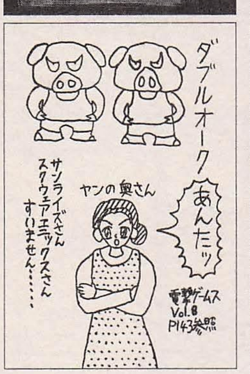
▶愛知県　ラッコ丸様：077：「デュラララ!!」の臨也が好き、性格がアレですがそこがまたいいのだとか。個人的には、性格はまだしもネカマはやめろと言いたい（笑）。



▶徳島県　莉鈴様：089：「DIVA-2nd」を予約、さらにボーカロイドのねんどろいどぷちも2個買ったという莉鈴様。ミクにお小遣い一点集中って感じですね。

▶群馬県　ハル様：043：担当編集に「『太閤立志伝V』のイラスト本当に好きですねー（笑）」と言われた1枚。絵がうまいから仕方がないじゃないかー。





▶鳥取県　LIME様：100：そのオーク、「タイムボカン」に出てたような（笑）。一応解説すると、ダブルオー・クアンタは劇場版「ガンダム00」のモビルスーツです。

グッズまにあ

コーナー担当 リューヤ

読者様がお持ちのゲームグッズを紹介していただくコーナー。今回は文字ネタ2通&ハガキ2通を紹介！

■「都築和彦氏のコミック版『ザナドゥ』を持っている……のはたいしたことではありません。この作品、実はアニメになっていて、それが私の手元にあるのです。これはマニアのお宝と言ってもいいのでは。マイナーメディアのビデオCDで、画質がボロボロですけど……」　（茨城県　のけもの様：073）

え、ウソ！　コミックは私も宝物にしてますけど、これってアニメになってたの!?　すごく欲しいけど、さすがに古すぎてもう入手不可能だろうな……のけもの様がホントにうらやましい。

■「『ゼルダの伝説　時のオカリナ』を、電撃Nintendo64の懸賞でもらいました。宝物です」　（石川県　かおる.様：019）

私は1度もありませんが、懸賞に当たった経験をお持ちの方って意外と多いんですよね。読者の皆様も諦めずにアンケートハガキを送り続ければ、いつかきっと何かが当たる……かも。



▲栃木県　青空狼様:081：『英雄伝説Ⅱ』がなんで日本ファルコムじゃないんだ、と思ってつい調べてしまった件。PCエンジン版がハドソンから出てたのか、知らなかった……。



▲宮城県　鷲生香菜様：056：アニメイトで行われた『ペルソナ』フェアのキャンペーンで当たったそうです。サイン入りはすごく貴重ですね、ぜひ大事にしてください。

ツッコミ→ますたー

コーナー担当 リューヤ

ゲームのプレイ中に「おかしいだろ、それ！」とツッコミたくなった出来事を紹介していただくコーナー。今回は投稿が多くて激戦区になりました。載らなかった人、申し訳ない。

■「『牧場物語　キミと育つ島』の鉱山で、下への階段が出て来ないと落とし穴を利用してます」　（埼玉県　くーみん様：022）

聞こえるぞ、迷惑そうな主人公の悲鳴が……！　でも、こういう丈夫なところはスペランカーに見習ってほしいですね（笑）。

■「操られているとはいえ、町の人を攻撃した『MOTHER2』のジェフ。さすがに犯罪なのでは？」（京都府　シーエム様：098）

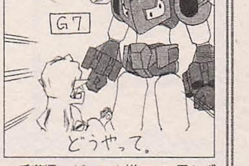
どうかな、リアルだと心神喪失（判断力がない状態）ということで無罪かも。被害に遭ったらたまったもんじゃないですけどね。

■「『幻想水滸伝Ⅱ』の鍛冶屋さん、木製のパチンコや小石はどうやって鍛えているのですか？」　（三重県　まめこ様：002）

鍛冶屋がハンマーで叩き直そうとしたら壊れそうですね（笑）。アイテム強化用の紋章でもこっそり使っているのかなあ……？



▲宮城県　鷲生香菜様：056：ほかのゲームでもよくあるけど、これくらい頑丈じゃないと冒険なんかできない、というメーカーからのメッセージでしょうか。見習え、ス（略）。



▲千葉県　ジャンク様:013：思わず吹き出したけど、宝箱の中にひそんでいた、というメッセージが出てないならセーフかな。曲がり角の奥にひそんでいたのかもしれませんし。

ゲーム大喜利

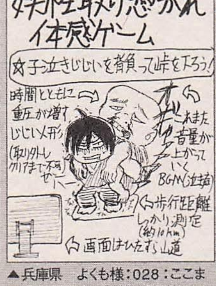
コーナー担当 リューヤ

まめこ様（002）ご提案の「いずれ出そうな体感型ゲームソフト」が今月のお題。これを見て少々考えすぎた人もいたようです（笑）。

■「これはアレですね!?　私にエッチなネタを言わせようとかそういう魂胆ですね!?　その手には乗りませんよ!!　というわけで、江頭2：50の動きを正確にトレースするゲーム」



▲栃木県　アスP様：021：これは超伝導電磁石を使えば可能か。磁石を持ってコイルの上に立ち、凍死するレベルまで液体ヘリウムで冷やされる必要があるけど（笑）。



▲兵庫県　よくも様：028：ここまで行くともうゲームどころか拷問の域（笑）。コメントにあった「一反木綿でエアライド」だったらぜひやってみたいんですけどね。

（広島県　コウト様：015）

そんなこと考えてませんよHAHAHA（汗）。それはともかく江頭2：50か……常人にはプレイ不可能かもしれないなぁ（笑）。

■「その昔、PC用18禁ゲームの付属品で、とんでもない体感系周辺機器があったように記憶していますが……さすがにアレが復活することはないだろうなあ」（茨城県　のけもの様：073）

あったあった、確かメーカーはelfで……ゲフンゲフン。さーて、何事もなかったかのように次行ってみようか！

■「画面からキャラクターが飛び出るだけでなく、実際に触れ合えるゲーム」　（東京都　抹茶ナイト様：005）

同ネタが多数ありましたが、シンプルでわかりやすかったこちらを採用。つか、ほかの投稿は具体例を書いていたのですが、それがほぼ全部エロネタだったのはどういうわけだ諸君（笑）。

■「跳び箱コントローラを使用した器械体操ゲーム。追加のコントローラで平均台、マットなども発売！」

（東京都　kit様：072）

■「一騎当千体感ゲーム。仮想空間内で襲いかかってくる敵を薙ぎ倒していく。※予約特典・方天戟型コントローラー」

（兵庫県　アルタイゼン様：018）

どちらもおもしろそうなのですが、共通する問題が。必要とするスペースが広すぎて、普通の家じゃできなさそう（笑）。

■「Wiiリモコンで魔女っ子になりきるゲーム」

（愛知県　イナケ様：030）

女の子のみならず、大きなお友達にも人気が出そうなアイデアです。……が、プレイを他人に見られたら軽く死ねるな。

■「ホラーゲームで、遊ぶと本当に心霊現象が起こる。クリアしないと憑依される」　（石川県　かおる.様：019）

これはもうゲームと言うより降霊ソフト。開発を進めると悪魔召喚プログラムができそう……目指せ『メガテン』の世界！

■「3Dの飛び出すRPG。360度すべてがゲームの視界で武器はリモコン、移動も『ファミリートレーナー』みたいな感じで自分の足で歩くゲーム！」　（栃木県　青空狼様：081）

これは普通にやってみたい。フィールドが『オブリビオン』みたいに40平方kmくらいあったらダイエットにもなりますね♪

（続き）よくわかってない人もいるので説明しますが、この選抜総選挙はファン投票によって次のシングル曲を歌うメンバーを決めようというイベントなわけです。まぁお祭りみたいなもんですな。で、今回の中間発表の得票数が凄まじいことに。1位以下の得票数も単純計算で前回の4～5倍。そりゃ劇場抽選も当たらないわけだ（笑）。とにかくすごい数の人が参加している一大イベントだと把握していただければと思います。で、結局何が言いたいのかというと、今回の結果はどうあれ、人気だけがすべてじゃない……というか、夢に向かってがんばる女の子は、みんな素敵ッスってことを言いたいわけ。うわっ、さむっ。（マス）

●ハッピーターンがやめられません。　石川県　かおる.様：019　（リ）あの粉がうまいんですよねー

●柱ネタが思いつきません……みんなどうやってネタを作っているんだろう? 静岡県 カズさん様：001

初台ゲームほうる

アニソンライブに行ったらどうしても歌いたくなって、後日お友達と久々にカラオケへ。誰もアニソン縛りだとは言っていないのに、途切れることなく次々と歌われていくこの感じ、久々です。私もアニソンを歌おうと、JAM ProjectやALI PROJECTなど熱唱してきました♪ なつかしソングで「魔法騎士レイアース」の「ゆずれない願い」をチョイスして歌っていたら、生まれて初めて買ったCDがこの曲だったことを思い出しました。小さい頃からアニメは身近にあって馴染み深いもの。友達が「少女革命ウテナ」の主題歌「輪舞-revolution」を歌ったので、つい合いの手で「レッ・ボ・リュー・ショーン！」と叫んでしまった私。馴染みすぎかも。 （カナ）

オタクの勲章

コーナー担当 ハル

オタクの勲章も10回目!! 今回はいつも以上にたくさんのご投稿をいただき、アドレナリンが大放出しました。さっそく、紹介していきます。

■「恥というよりも後悔なのですが、昔、自分は超合金なる玩具をいくつも持っていました。それを遊びに来た親せきの小さい子に見せたところ……その子は両手にひとつずつ（計2体の）玩具をつかんだまま、なぜか泣き出してしまいました。結果、その玩具はその子の“お持ち帰り”に。その子の親は、ほかにおみやげを買って帰らなくてすむため、ホクホク顔。ああ、僕のイデオンとゴーディアン!! オタクの心得ひとつ。「大事な玩具を子どもに見せびらかしてはいけない！」（茨城県 のけもの様：073）

小さい子に優しくできることも、オタクの心得のひとつです（涙目）。

■「甲子園で阪神、江草投手の入場ソングが『獣神ライガー』なだけに阪神ファンな私」（京都府シーエム様：098）

コメントで、阪神は強い？ 弱い？ といただきましたが、強いです!!

■「なんか足がチクチクするので、靴下のなかを調べてみたところ、スクリーントーンの切れ端が入っていた」（千葉県ジャンク様：013）

夏コミ前の友人の背中にも、いつもトーンがついていました（笑）。



◀東京県 阿部逸人様：012：中古で買うときの恐ろしさが発動する瞬間ですよね。自力で直せるのがうらやましいです。機械に極端に弱い私は、つい周りの先輩たちに頼ってしまうので。早く自立したいです！



◀埼玉県 堀田ぬか様：035：そこがアニ○メイトな時点で、もはや恥という概念すらないだろう。という理屈でしょうか。ケータイにメモするほどの警戒っぷりを、ぜひお店の方にくんでいただきたかった……。



▲栃木県 前田ヨースケ様：087：ポケットからはみ出さんばかりの戦利品がまぶしいです（笑）。その背中をみて、子供達も大きく育っていくことでしょう。……オタクとして！



▲群馬県 ハル様：043：オタクの真理ともいえるコメントをありがとうございます（笑）。生きるということは恥をかくこと。だがしかし、オタクは不況の救世主ですもんね。



▲兵庫県 よくも様：028：ネットのほうが対面じゃないぶん、少し怖かったりしますよね。ゲームのなかですら対人恐怖症というフレーズはちょっと萌えました。……あれ？



▲神奈川県 木賊みどり様：024：年長者たるもの、やはり知識は豊富なことに越したことないですから！ 私は兄弟がいないので、一緒にゲームの話ができてうらやましいです。

R-1グランプリ

コーナー担当 マス

自分の場合、どうしても特撮モノの話になってしまうのですけど「仮面ライダーBlack」にシャドームーンという強敵がおりまして、こいつがもう、いやらしいくらいにかっこいい。主人公ほったらかして、コイツのほうが人気があるんじゃねぇかと思うほどに（笑）。こういった例はほかの作品でもあると思います。主人公食っちゃうという。ライバルとかヒロインが人気出過ぎちゃって、その後スピンオフ作品とか出ちゃうパターン。コンテンツを作ってる側からすれば、そういう想定外の嬉しい誤算は最初から狙って作れるもんでもないと思うんですよ。そう考えると、主人公を作るのって難しいよなぁ……悩ましいもんです。うむぅ。

さて、茨城県 のけもの様：073：からいただきました「RPG伝説へポイ」に関して。自分もリアルタイムで見てましたけど、子供向けのようでちょっと際どいネタがあったように記憶してます。まぁ、最終的にライバルが所帯を持ったりほのぼの展開になるのは、好きなんですけどね。嫁の尻に敷かれるとかw

東京都 抹茶ナイト様：005：からは、『キングダムハーツ』のリクに関していただきました。主人公のライバルでありよき友という設定は物語と相まってグッときますよね。ライバルだからこそ、自分が認めた存在のピンチには手を貸すというシチュエーションは涙を誘います。



▶東京都 阿部逸人様：012：うわー！ バルジオンをここで見られる日が来ようとは（笑）。バイオマンはロボのデザインが秀逸でしたね。



◀神奈川県 木賊みどり様：024：ケンカ腰のライバルも好きですけど、お互いを高め合う系のライバルもいいもんですよね。さわやか☆



▶宮城県 鷺生杳采：056：『FFV』を語るうえでギルガメッシュは外せません。ビッグブリッヂでの彼からはもう目が離せません（笑）。

前回紹介した積みゲー仲間（笑）の坊さんと飲んできました。同席したのは中学時代の同級生（職業：都庁務めの役人）。で、この役人、朝6時半に家を出て帰りが夜10時過ぎという生活ながら、毎日ゲームの時間を取っているので積みゲーは1本もないそうで。優秀なヤツはこんなところでもきっちりしてるんだなあ、と感心させられました。そのほか、都知事が進める非実在青少年のポルノ規制問題の話なども少々……ところで、G13型トラクターっていくらぐらいするんですかねw（編注：それゴルゴ呼ぶ時の暗号!?） （リューヤ）

なんでもフリートーク

コーナー担当 リューヤ

お好きな話題をお気楽に語っていただくトークコーナー。質問やアドバイス希望などにもリューヤが適当に答えます（編注：ちゃんと答えて）。

■「新人バンドのデビュー曲を聞いて“アニソン？”と疑うことが多くなった」
（福岡県 あまどれあさ様：006）

無理もないですよ、ホントにアニソンの場合が多いですから。「デュラララ!!」も「kiss×sis」も「戦場のヴァルキュリア」も主題歌は新人だし。

■「実家にあるファミコン周辺機器の写真を撮ったのですが、デジカメを置き忘れて帰ってきてしまいました。コスプレイヤーさんの写真が入ってるので、家族がデータを見ませんように」
（神奈川県 白色レグホン様：042）

家族に「デジカメ使わせて」と言われる前に「忘れてきたから送って」と伝えるしか。時間との勝負ですね。

■「いまだにウチの現行機はMSX2！」
（京都府 シーエム様：098）

ウチのMSX2はフロッピーがイカれて当の昔に粗大ゴミになったというのに。物持ちいいですねー。

■「昔、暗い部屋で『バイオハザード』をやっていたらとても怖くなって、それ以来プレイできなくなりました。どうすればできるようになりますか？」
（宮城県 天かす様：048）

うーん、これは難しい……。昼間に明るい部屋でプレイするくらいしか解決策が見当たらないな。あるいは友人のプレイをそばで見て慣れるとか。

■「油性マジックで黒ベタを塗っているのですが、裏写りして困っています。耐水性でにじみにくく、かつ裏写りしにくい黒色マジックなどはないでしょうか？」
（大阪府 岡周二様：026）

投稿者様のお知恵を拝借したいとのこと。いい画材を知ってる方がいましたら、ぜひ教えてください♪



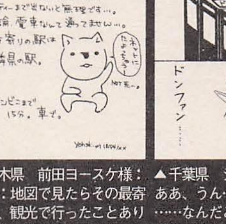
▲東京都 阿部逸人様：012：お、こん平師匠の出身地だ。ちなみに彼が「笑点」で言ってたチャーザー村とは、長岡に合併された千谷沢（ちやざわ）村のことね。



▲群馬県 ハル様：043：桃様改めシュカ様とハル様が群馬同盟を結成したようです（笑）。私も群馬の片品村にちょっと縁があるのでがんばってほしいですね。



▲神奈川県 木賊みどり様：024：最初に選ぶポケモンもそうですけど、そろそろ白黒どっちを買うか選んでおかないといけませんね。ゼクロムがカッコいいし白かなあ……。



▲栃木県 前田ヨースケ様：087：地図で見たらその最寄り駅、観光で行ったことありました。鮎がうまかった。ちなみに本誌の件は本屋さんに取り寄せてもらえば確実かと。



▲千葉県 ジャンク様：013：ああ、うん……ドンファンか……なんだこのコメントのしづらさは（笑）。なおジャンク様は「かわいそうなので1個買ってあげた」そうです。



▲滋賀県 B・勇気様：029：前田様へのコメントにも書きましたが、本屋に取り寄せを頼むと入荷しだい電話で教えてもらえると思いますよ。超オススメ。



▲愛知県 紅ゆはた様：014&栃木県 アスP様：021：一緒にゲームのイベントに行き、落書きボードに絵を描いてきたそうな。宣伝お疲れさまでした（敬礼）。

オタクの勲章のコーナーで、のけもの様の切ないエピソードを掲載させていただいたのですが、私もそういえば同じような経験があったなあ、とつい振り返ってしまいました。それはお正月。中学1年生のいとこ（♂）が、「ハルちゃん、なんかゲームない？」と無垢な顔で私の部屋までたずねてきました。正直所持するゲームの8割が乙女ゲームという残念な棚から、彼は『メタルギアソリッド』シリーズを何本か、ホクホク顔で持ち帰っていきました。まだプレイ……して……ない（涙目）。しかしそんな彼は、遊びにくると熱心に電撃ゲームスを読んでくれる読者さんでもあります。ステキなゲーマーになあれ♪ （ハル）

ここ1カ月、嵐のようなスケジュールで、忙しい！　でも楽しい！　と完全ドMな叫びをあげながら生活していました。生活が不規則になると、肌に疲れがもろにやってくるもの。そこで、最近会った肌のキレイなモデルさんに美の秘訣をうかがったところ、彼女は8年間、毎日ヨーグルトを欠かさず食べているとのこと。それを聞いてから、狂ったようにヨーグルト（無糖）を食べています。酸っぱい食べ物が大嫌いな私にとってはもはや苦痛以外のなにものでもないのですが、これも修行。そう思いながら、最近知人が送ってくれたグレープフルーツをしぼって、そちらもやはり涙目になりながら飲んでいます。食生活の改善って大事ですよね。　（ハル）

で、そんなマスが主にどんなことをｉＰａｄでしているかというと、８割がたツイッターというどうしようもなさ。こんなハイテクノロジー機器を入手しながら、やってることはｉＰｈｏｎｅと何も変わりません。これではいけない。ということで、まずＡＫＢのメンバーのブログをすぐ見られる仕様にしてみました。その後はｉＰｏｄにＡＫＢの楽曲を入れ、壁紙を新チームＢキャプテンのゆきりんこと柏木由紀に。部内の人がｉＰａｄをめずらしがって寄ってきますが、次の瞬間必ず引きます。そんな俺のｉＰａｄは、おそらく社内で最強のマシンではないだろうか。（マス）

ゲームの素

コーナー担当　中川大明



マンガ／嶋村美和（編注：専用ゲームもありえるねー）

●買いましたよ。買いましたさ

iPadを。ですからね、まるで「暑くなりましたね」みたいな季節のあいさつよろしく「iPad買いました？　で、どうなんです？」と訊いてくるのやめていただけません？　関係者のみなさん。いえ、かといって、まったく訊かれないのもさみしいので、そこはそれ、空気を読んで訊いてください。……どんだけわがままなんですか、私は。困りましたね。

おかげで今回ここでお話するつもりでしたのに、すっかりやる気がなくなっちゃいましたよ。まあ、こんなところでやらなくても、本誌には「倉西誠一@狩られ道」さんがいらっしゃいますし、まったく問題ないでしょう。なにしろ、私の心の整理箱には、倉西さんは「無類のApple好き」として西郷輝彦さんと一緒に収まっているからです。もう15年くらい前になりますかねぇ？　倉西さんが新型Macを買ったという話をされてまして、私はつい「え、どうしてMacなんか買っちゃったんですか？」と訊いてしまったんです。今では考えられませんが、当時のAppleは倒産寸前で、私には無駄遣いにしか見えなかったんですよね。で、この失礼な問いに対し、倉西さんは「まあ、21世紀までAppleがもつとは思えませんし、最後までつき合おうかなぁ、と」みたいにおっしゃっていたことが強く印象に残っております。まあ、そのあとiMacで持ち直して今に至るわけですが。ともあれ、北朝鮮と同じく「21世紀までもたないだろう」と言われていたAppleがここまでになったのは、いやはや、感慨深いですねぇ。そんな私も、今ではすっかりAppleファン。孫にあげるのは、もちろんApple製品。なぜなら彼もまた特別な存在だからです。ヴェルタースオリジナル。

■整いました！（と決めポーズ）

すみません。やっぱり整ってません。整いたいです。

「震度3ぐらいで、いちいち速報を流さないでほしいと思うのは、私だけ？」　（石川県　かおる.様：019）

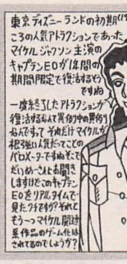
以前に外国の方から「震度3くらいの地震でも、私には地球の終わりに思えました」と言われてからは、録画中の速報すら許せるようになってまいりました。

『REGINLEIV』にハマって腕が死にそうです。助けてください。　（千葉県　ジャンク様：013）

私の場合、Wiiリモコンでポインタを操作するタイプのゲームは例外なく右腕が疲れます。まあ、疲れるほど遊ぶなよという話ですが。でも遊びたいんです。



◀栃木県　青空狼様：081：「ああ、このゲームで遊んでいた当時は、こんなことがあったなぁ」なんて思い出します。



◀大阪府　岡周二様：026：今こそ、『ムーンウォーカー』をダウンロード販売するべきと、わりと本気で思いました。

投稿コーナー一覧

コーナー	内容	コーナー	内容
カラーほうる	お気に入りのキャラクターのカラーイラストを掲載していくコーナーです。アニメやマンガなど、元ネタのジャンルは問いませんが、一応ゲームを優先とします。	ゲーマンガ	すっかりトップ下に定着したマンガコーナー。こちらには、お好きなゲームを題材にしたパロディマンガをご投稿ください。当然、文字ネタは自動的に不採用。
白黒ほうる	一方こちらは、白黒のイラストを募集するコーナー。画材は何を使ってもOKですが、エンピツ描きだけは印刷で出ないのでご勘弁を。ペン入れ必須ですよー。	リメイク＆移植希望	名作のリメイクや多機種への移植、続編制作などを希望するコーナー。今回採用した海外版の日本語化のように、具体的な改良案を付け加えてもかまいません。
ゲーム大喜利	次のお題はよくも様（028）ご提案の「こんなクロスオーバーが見たい」。『モンハン』と『ポケモン』など、ユニークな組み合わせの作品を妄想してください。次々回のお題も募集しますが、こちらはストックがそろそろヤバいので（汗）全力で投稿をお願いします。	洋鯨亭初台店	洋ゲーの思い出を語ったり、おもしろい洋ゲーを紹介したりされたりするコーナー。新旧を問わず、またハードに関係なくネタをお寄せください。電撃オンラインの「ハードゲーマー」コーナー内にある同企画ではコーナーロゴの募集もやってますのでよろしく。
なんでもフリートーク	日常のグチから田舎自慢まで、なんでも受け付ける雑談コーナー。次に結ばれる都道府県同盟はどこになるのかなーとワクワクしてます。さあ諸君、群馬に続け。	R-1グランプリ	ライバルには好かれるキャラクターと嫌われるキャラクターがいます。このコーナーでは、心に残るライバルキャラを好き嫌いを問わずに募集しています。
うろおぼ絵展覧会	人間の記憶はしっかりしているようで案外あいまいです。そんな記憶の不確かさを絵を描くことで確認するコーナー。資料を見ずに記憶だけで描いてみてね。	聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲームミュージックを自由に語り合うコーナー。文字ネタ、イラスト付きどちらでもOK♪　カナはみなさんのおかげでドンドン新しい曲を覚えていってマス！
ツッコミますたー	ツッコミを入れずにはいられない、ゲームのおかしな出来事を投稿するコーナー。ところで某メーカーが小学校の教科書を作るそうですね。あーツッコミたい。	オタクの勲章	オタクなことが原因で体験した赤っ恥を告白するコーナー。振り返ると頭を抱えたくなるようなことがきっとあるはず。イラストでの投稿も熱烈大歓迎です♥
グッズまにあ	グッズや本など、大事にしているゲーム関連アイテムを紹介していただくコーナーです。ケータイやデジカメで撮った写真をメールで送っていただいてもOK！	ゲームの素	家から東京スカイツリーがよく見えるらしい、浅草育ちの中川大明さんが贈るゲームコラム。次は新型iPhoneを買うらしい。担当編集者はiPod Touchでいいです。

今月の投稿者ランキング

■総評：1位と2位が激しく入れ替わるデッドヒートが継続中！　一方、10位前後では拾い食い将軍様、朝霞太郎様が痛恨の締切遅れで一歩後退する波乱の展開になりました。ゴールまであと3ヵ月、上位入賞の栄誉は誰の手に——!?（以下、敬称略）

順位	ポイント	投稿者
1位	500ポイント	阿部逸人（GN012）
2位	490ポイント	かおる.（GN019）
3位	400ポイント	ジャンク（GN013）
4位	390ポイント	アスP（GN021）
5位	380ポイント	空（GN010）
6位	360ポイント	まめこ（GN002）
7位	320ポイント	抹茶ナイト（GN005）
8位	300ポイント	よくも（GN028）
9位	290ポイント	ハル（GN043）
10位	280ポイント	拾い食い将軍（GN040）
11位	250ポイント	朝霞太郎（GN007）、木賊みどり（GN024）
13位	240ポイント	青空狼（GN081）
14位	200ポイント	アルタイゼン（GN018）
15位	170ポイント	カザハネ（GN003）、あまどれあさ（GN006）、紅ゆはた（GN014）、岡周二（GN026）、也（GN054）
20位	160ポイント	黒子ダイル（GN049）、山の田んぼ（GN069）

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ！

今月のV.I.P.　山の田んぼ様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様を表彰して栄誉を称えようというわけですね。V.I.P.の待遇は下のチャートのとおりで、今回はオタクの勲章コーナーで見せた漢らしさで「かっこよかった」「漢を見ましたw」と圧倒的支持を集めた山の田んぼ様（069、2回目）がトップとなりました。正直、集計しなくてもわかるくらい断トツでした。おめでとうございます！　さらに、投票していただいた方のなかから、抽選で5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月はコウト様（015）、木賊みどり様（024）、瑠璃丸様（039）、也様（054）、美倖ゆうあ様（064）にポイントを加算いたしましたので、よろしくご了承ください。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.131の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえ、以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか＆投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合には、縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。イラストの拡張子はjpgなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際はメール容量6MBが上限の目安となります。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使用するとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ＆厚紙の裏への記入をお願いします。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰し、さらに上位入賞者10名様には記念品を贈呈いたします。

投稿の締切　6月25日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

●自転車通学&勉強で高校は疲れます。それでも絵は描く！　静岡県　瑠璃丸様：039：（リ）ファイトー！）

6月24日は『ときメモ Girl's Side 3rd Story』の発売日。友達にオススメされた前作がおもしろかったので、コッソリ発売を楽しみにしていマス。今作は三角関係になることもあって、男の子2人との3人デートが楽しめるみたい。なんて贅沢！　とはいえ実際に2人の男性から同時にアプローチされたら、板ばさみで悩んじゃいそうな感じもします。そういえばハルちゃんがココの面接時に前作の話を熱弁したんだとか。その内容は主人公の佐伯くんが突然引っ越してしまった時に泣いてしまったというもの!!　なんてハルちゃんはピュアなの！　と、その話を聞いた私はハルちゃんにときめいちゃいました(笑)。　（カナ）

裏ドクシャページ もぐら商事

今日ももぐら商事の時間の時間の時間がやってきました。あぜ道カットでおなじみのもぐら商事です（昭和っていいよね……）。という感じで始まるわけです。がんばるべー。うーい。

6月といえば春。さくらんぼのシーズン。そうだ山梨行こう。

えんや～とっと～、えんや～とっと～。オレオがあればみんな友達。こんにちは。まっつです。2010年も半分くらいまで差しかかろうしているこの昨今、いかがお過ごしでしょうか？　私はこの麗らかな春の雰囲気を、そのままみなさんのお茶の間（死語）に届けたい。6月関連についていろいろ調べたのですが、この時期は「さくらんぼ」が旬らしいですね。ということで、いつものメンバーで山梨までいってきました。山形ではなく山梨なのは都心から近いから。うーん春だな～。



▲道中、パーキングエリアにて。なぜか広場に筋トレ用の器具が設置されていました。みんなで試しましたが、五郎君が極度の運動不足を露呈。この撮影後、ガチで落ち込んでました。

なんとなく企画 なぜか山梨。

村田：どうやら目的地に着いたようですよ。
まっつ：運転お疲れ。いやーいい天気だな～。
まこ：わーい、早くさくらんぼ食べたい！
五郎：筋トレしなきゃ……（ブツブツ）。
まっつ：さて「狩り」の前にみなさんにご報告。実は今年は晴れの日が少ない関係で、現時点（6月2日）のさくらんぼは食べ頃の一歩手前らしい。なので、過度な期待はしないよーに！
一同：えええええええええ？　萎えるわ～。
――果樹園のおっさんの説明を聞く――
まっつ：じゃあ狩りスタート！　40分食い放題だから、片っ端から行こうぜ！
村田：（ぱくっ）……。（ぱくっ）……。
まっつ：この時期は豊錦、佐藤錦、まさみっていう品種が食べられるらしいぞ。
まこ：（ぱくっ）……。（ぱくっ）……。
まっつ：……みんな聞いてる？



アラケンの目。

おにぃちゃんそんなおっきいチェリー、お口に入らないよぉ～。こんにちはアラケンです。あえて言わせてもらうけれど、僕はまこちゃんにマイチェリーを食べてもらいたいと考えていますね。ちょっとした佐藤錦なら僕も持ってますし。



まこちゃん、チェリーを狩る。



双子のチェリー。

◀文句を言いながらも、獲物を狙う眼は鋭い村田。

◀直売所のおばさんに双子のチェリーをもらいました。



甘そうなヤツを狙う。

▲脚立を利用し、貪欲に甘いヤツを狙う五郎。っていうか登りすぎだろ。



こんなヤツらが書いてます

- **まっつ**：もぐら商事の編集＆ライター。どうにかしたい。なりたい。
- **村田**：やる気のない雰囲気をかもし出している。がんばって……！
- **五郎**：ドレッドヘアーの巨漢ライター。どうにもならん状況。
- **先輩**：筋肉バカの編集者。陰でコソコソやってる感じがスゴイする。
- **おしょう**：本誌編集長。結局、第1回以降出番なし。相変わらず忙しい。

さくらんぼ狩り、結果発表。

村田：佐藤錦は、まだ早い感じですね。（ぱくっ）結構すっぱい。（ぱくっ）……。
まこ：まさみが一番好きかも！
まっつ：確かにまさみが一番甘いな。本当はもっと黒いさくらんぼらしいけど。
村田：ほかのお客もまさみに夢中ですね。
五郎：豊錦と佐藤錦の違いがぜんぜんわからんのだが……（ぱくっ）。
まっつ：よーし、そろそろ時間かな？
果樹園のおっさん：どうでしたか？
まこ：思ったよりもたくさん食べられた！
果樹園のおっさん：大体 100 粒食べれば元がとれるよ。ワシは見飽きてるからこんなもん 1 粒もいらんがな（笑）。
村田&五郎：身も蓋もないことを（笑）。
一同：はっはっはっはっは…………。



▲さくらんぼの種は、紙コップに捨てるのがマナーです。それにしても村田君が長州力にしか見えない。なぜだろうか。

きろく。

1位 まこ（81粒）
さくらんぼ好きとして負けられない！　当然の結果！

2位 村田（69粒）
佐藤錦がまだ早かったので、非常に残念な感じでした。

3位 五郎（36粒）
果樹園のおっさんがノリノリだったんで満足ッス！

4位 まっつ（13粒）
写真撮影に掛かりきりで、ほとんど食えなかった……。

山梨名物、ほうとうを喰らう。

まっつ:山梨名物、ほうとうを食べよう!
まこ:ほうとう?　ってなに?
村田:郷土料理というヤツですね。
まっつ:うむ。とてもうまいものだ。
まこ:へー。ブログに書いておこうっと。

――――店に到着、注文完了――――

五郎:建物に歴史を感じる。期待できる!
まっつ:この店は結構有名らしいぞ。
店員:どうぞ!　熱いので気をつけて!
一同:キタ――――(°∀°)――――!!
まっつ:(ずるずる)あ、これはうまい。
まこ:おいしー!　ありがとうございます!
まっつ:お、おう。
五郎:うめぇ!　もぐら商事で初めて感動!
まっつ:どうした村田君。食べないの?
村田:冷めるのを待っているんです……。

"ほうとう"とは

ざっくりと切った小麦粉の麺を野菜とともに味噌仕立ての汁で煮込んだ、山梨県の郷土料理。かぼちゃを入れることが多いのも特長。もちろんWikiの丸写しである。





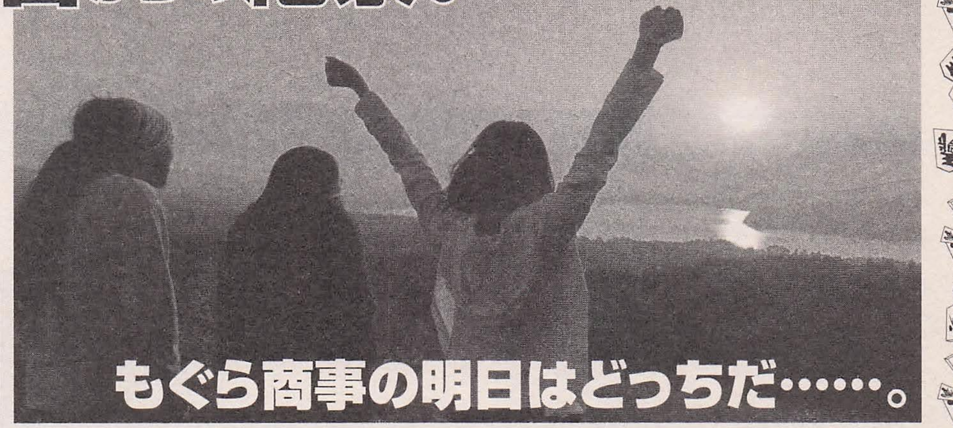
◀ねこ舌の村田を尻目に一心不乱で食べる2人。マジでうまかった。

締めはパノラマ台からの絶景。

まっつ：山梨県といえば富士山！　絶景ポイントを調べておいたぞ！　その名もパノラマ台！　今からいくべ！
五郎：今は 17 時か……。早く行かないと太陽が沈むぞ。
まこ：おなか一杯で眠いー。でもがんばるー。

――――パノラマ台に到着――――

一同：うおおおお！　夕日がすごい！　本当に絶景だ!!
五郎：イヤッハー！　富士山もかすかに輪郭が見えるねぇ！
村田：ってかメチャクチャ寒い（笑）。なんだこりゃ。
まこ：夕日って綺麗だけど、切ない感じですよね……。
一同：…………。



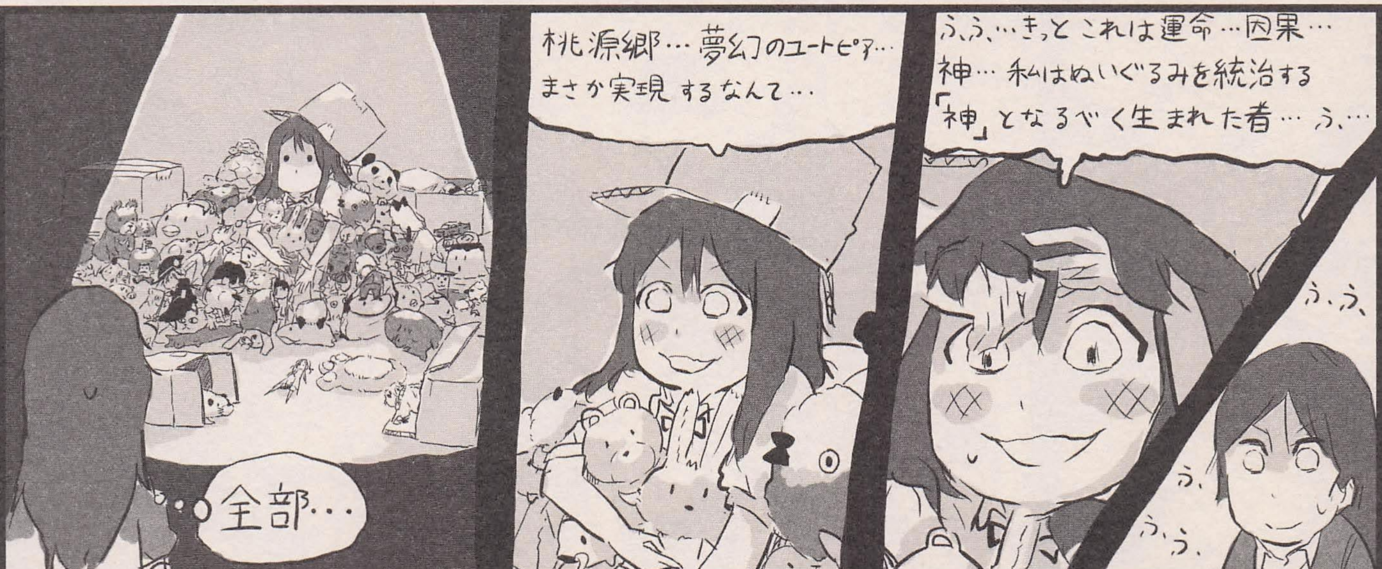
感想とか

まっつ　新しいデジカメを買った勢いで撮りまくり。でも白黒なんだよね…。

村田　なんといっても驚いたのは談合坂のPA（上り）。超オシャレ!!

五郎　ほうとう鍋はうめぇし、久々に（初めて？）取材でイイ思いした！

まこ　富士山に感動しました。免許とったらドライブで行きたいです♪



まこちゃんプロフィール
●芸名:小牧まこ　●生年月日:平成4年3月9日　●年齢:18歳　●出身地:埼玉県　●血液型:B型　●身長／体重:158cm／46kg
●スリーサイズ:B84／W58／H88　●好きな食べ物:チョコレートパフェ　●ブログ:どこでもまこぶろぐ(http://blog.livedoor.jp/zukanmako/)

今号のおもしろ写真



▲三重県　まめこさん　　エッチマンってヒーローっぽい響き。変身しそう。痴漢撲滅宣言で「ふれあいコール」か〜。

みなさま投稿をお待ちして!!

今回は電撃メタルの進出でスペースやや縮小！　ちっともいい話を書かずに済んだ（嬉）。これは来月も期待大!!　　（当番・村田）

10年後の世界を予想

海老蔵が小林麻央と離婚し姉の麻耶と結婚する

◀青森県　亀エモンさん　話が現実味を帯びすぎ（笑）。

口蹄疫の予防薬がユンケル口蹄液が発売される

◀石川県　かおるさん　そろそろ終結しますかね。

目撃情報

GWに高速道路で車を飛ばしていたら路肩で警察官に注意を受けているマリオを見ました

◀福岡県　あまどれあさん　そりゃ嵐も年内運転自粛ですから。

草野仁宅へ遊びに行くため、自分の投げた御柱に乗って移動する桃白白を見かけました。

◀青森県　亀エモンさん　そして草野仁宅にブチ当たる御柱。

普通のお便り

絶対に載せられない下ネタがここにはある！

◀青森県　亀エモンさん　ハードプレイの内容は秘密です。



◀福岡県　あまどれあさん　商事は飾りでしたからこれはアリ!?

私はここの常連を名乗っても良いのかしらん

◀福岡県　あまどれあさん　間違いなく常連です。合掌!!

川柳

酔うとすぐキス魔になる子に拒まれる

◀青森県　亀エモンさん　さすがに付き合い方が変わりますね。

手ぬぐいで隠さず入り笑われる

◀青森県　亀エモンさん　私はもちろんポークビッツです。

短パンのチアガールなんて認めない

◀福岡県　あまどれあさん　同意！　これには激しく同意っ!!

懺悔してください

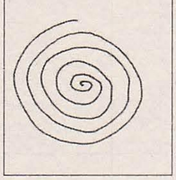
おじいちゃんにバイアグラを勧めてごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　死んじゃうから、ホントやめて〜。

友達のお誕生日会に和菓子を持ってきてごめん

◀青森県　亀エモンさん　個人的には好みなので、アリかも。

目を回そうとしてやったぜ！



◀青森県　亀エモンさん　まったく反省が見られませんが（笑）。

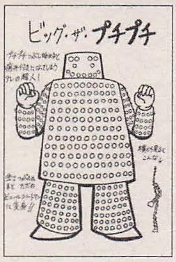
ボクの考えた超人



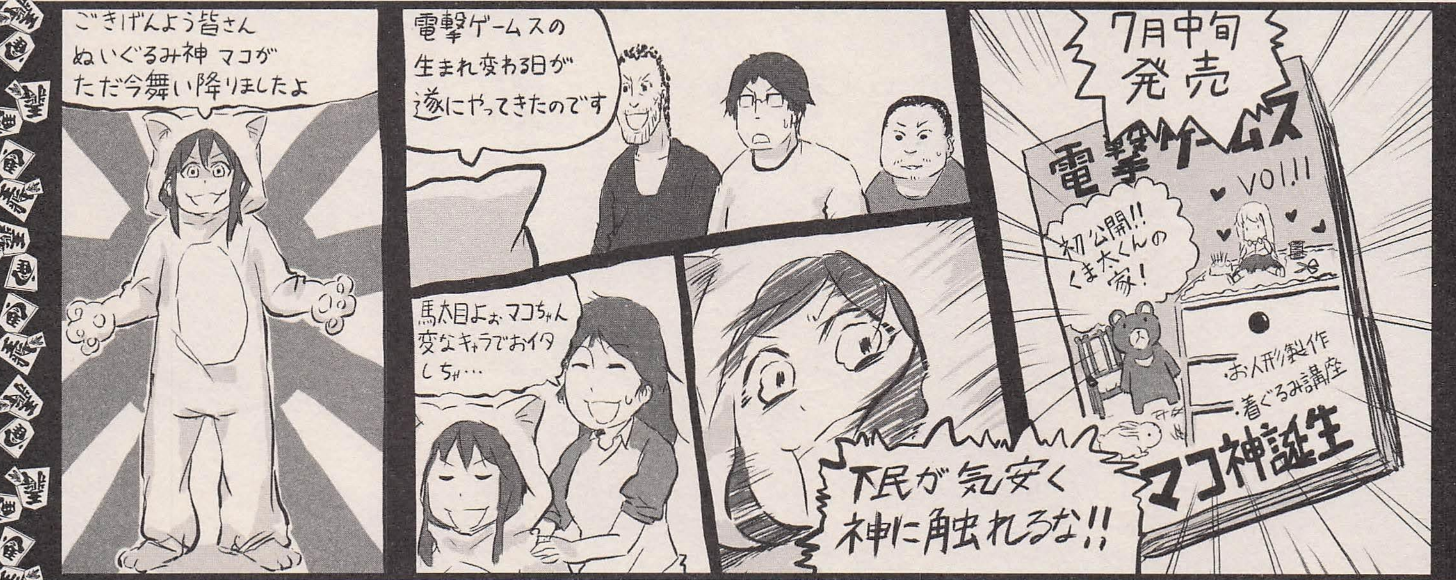
◀青森県　亀エモンさん　しばらく人前に現れなさそうですね。



◀茨城県　くぼちさん　リクエストに答えて頂き感謝です。



◀茨城県　くぼちさん　人前に出たら一瞬でビニールシート。



山梨こぼれ話①
談合坂PA（下り）のラーメン

編集部を出発したのが11時。お昼ゴハンはまだだったので、談合坂のPA（下り）に寄ることに。そこで気になったのはラーメングランプリ受賞！　牛タンラーメン。個人的には「名物にうまいものなし」の格言は9割方当たっていると思っているので、僕はスルー。まこちゃん、五郎さんもスルー。（次ページへ）

大喜利

原稿を書いている段階ではまだ突入していませんが、そろそろ梅雨というイヤ～んな季節が目前。ジメジメした気分を吹き飛ばすためにも、梅雨に入ったらクーラーのガンガン効いた部屋に閉じこもろう。そしてカラッとした気分で、この大喜利のための梅雨ネタをどんどん仕込んでみよ～。

お題一覧

- 突然おしりがしゃべった！　どんな一言？
- 突然ヒザ小僧がつぶやいた？　どんな一言？
- 絶対に儲からない店の名前は？
- 食べたくない料理はどんな名前？
- 絶対に着たくないTシャツ。どんなTシャツ？
- 絶対にさしたくない傘。どんな傘？
- 唐突にペットがしゃべりだし、言い放った一言は？
- 彼女の飼っているインコが覚えたとんでもない一言は？
- 太陽に対して悪態を突いてみよう
- 月に対して悪態を突いてみよう
- 海に対して悪態を突いてみよう
- 山に対して悪態を突いてみよう
- 雨に対して悪態を突いてみよう
- 梅雨に対して悪態を突いてみよう
- なんでもいいから悪態をついてみよう

今回はページの都合で、ここでほかの告知もしちゃいます。大喜利だけでなく、左ページのネタももちろん募集中なので、よろしくお願いします。

●絶対に食べたくない料理



◀鳥取県　西島ばくさん
泡吹いて倒れるね。



◀青森県　亀エモンさん
食えないものが乗ってるし。



◀青森県　亀エモンさん
Mを表してるんですね。

メールでの投稿

●**ヒルまぶし**
青森県　ワカメ嫌いさん
●**きりタンポン**
静岡県　緑レンガさん
●**ヒ素チャーシューメン**
広島県　文太郎さん
●**マ奴隷ヌ**
新潟県　村田さん

●足の裏がつぶやいた？　どんな一言？

白癬菌は友達さっ！

◀青森県　亀エモンさん
あの子とは遊んじゃダメ！

出来ちゃったみたい…マメが！

◀青森県　亀エモンさん
サンダルの靴擦れにも注意。

バナナの皮って実はあんまり滑らないんだよなぁ

◀青森県　亀エモンさん
芸人さんの足ですか？

メールでの投稿

●**「角質のケアぐらいしろや。真っ白やんけ」**
青森県　ワカメ嫌いさん
●**「へへっ、魚の目さん呼んできたぜ」**
鳥取県　西島ばくさん
●**「もう少しオシャレな靴下ないの？」**
埼玉県　宵月さん
●**「ライバルは、よっちゃんイカ」**
東京都　BOOXさん

●唐突にペットがしゃべりだした！　言い放った一言は？

服とか着せてくるのやめてくれるっ、邪魔なだけだから!!

◀青森県　亀エモンさん
これは絶対に言ってる。

このエサくそまずい!!

◀青森県　亀エモンさん
エサは残り物で十分です!!

おまえはムツゴロウさんじゃないんだよ

◀青森県　亀エモンさん
かなり心に傷が残りそう。

メールでの投稿

●**「あんたの口臭いよ」**
埼玉県　宵月さん
●**「お、ご主人！　お出かけですか!?」**
岩手県　バリアンさん
●**「若い娘のふとももはたまらんのう」**
群馬県　りきまるさん
●**「実家に帰らせていただきます」**
東京都　BOOXさん

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、朝、通学路を逆行する友達と目が合う
一つ、好きな子の家の表札を見てせつなくなる

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを超えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

リニューアルの予感が、ただ駆け抜けるだけ……

投稿の締切

7月16日(金)

今月の1枚　RAINBOW RISING/RAINBOW

三頭政治を象徴する、様式美が完成した超名盤
電撃メタル本番前

去る5月16日。かつて先生と呼ばれた偉大なヴォーカリストが永眠した。彼の名はロニー・ジェイムズ・ディオ。ハードロックのスタイルを完成させた彼に、この原稿を捧ぐ。



■今回のレビュアー

not	最近無性に恋がしたい。中年の恋はなかなか一歩を踏み出せない、難しいことを痛感。
RYU	楽天で買っているBIGの結果欄に初めて当たりの文字が！　何等が当たったかは内緒。
ARATANK	ロニー、ラッシャーと、悲しい知らせが続くなかで、時だけが淡々と流れ続ける。

INDEX
01_Tarot Woman
02_Run with the Wolf
03_Starstruck
04_Do You Close Your Eyes
05_Stargazer
06_A Light in the Black

発売年:1976年
※国内盤は2010年6月23日に「虹を翔る覇者<デラックス・エディション>(初回限定盤、ボーナスディスク付き)」が発売される予定です。

not
聴いて必ずメロイックサインを掲げろ!

超大作指向を示した聖典。全6曲で構成された数々の名曲は筆舌に尽くしがたい。リッチーの流麗なメロディ、コージーのパワフルなドラムも数々のハイライトを産み出すが、圧巻なのはやはりロニーの美声。力強く、思わず拳を振り上げてしまう歌唱力に、同業のミュージシャンも"先生"と呼ぶぐらい、ハードロックの歌というものを完成させた人だった。特に05と06の緊張感は秀逸。クライマックスへと紡いでいく演奏陣、グイグイと煽動するロニー。I'm coming home!!

RYU
ジャケット、楽曲、演奏、すべてが至高

DEEP PURPLEを脱退したリッチー・ブラックモアの実質的なソロ・アルバムだった1枚目に続き、RAINBOWというバンド名義で制作された、ロック史に燦然と輝く傑作。リッチー、ロニー、コージーの三頭が紡ぎ出す緊張感に満ち溢れた奇跡的なB面05、06はもとより、収録曲すべてにHR／HMの真髄がある。多くのバンドに拝借されてきたフレーズの数々を聴くにつけ、様式美の原典を産み出した"覇者"達に感謝し、ひれ伏すよりほかにない。ロニーよ、永遠に……。

ARATANK
「様式」と「美」を兼ね備えた芸術品!

RAINBOWと書いて、ハードロックと読む。RAINBOWと書いて、崇高なる男達と読む。リッチー・ロニー・コージーの三頭政治が敷かれていたこの時代、RAINBOWは間違いなく世界最強のロックバンドであった。このアルバムはいうまでもなく彼らの最高傑作。01、05、06の名演は当然として、02、03、04のキャッチーさもこのバンドの魅力。イタリア語で「神」を意味する言葉をファミリーネームに選んだロニーの歌は、このときすでに神々しさに満ちている。美しい。

山梨こぼれ話②
談合坂PA（下り）のラーメン

結局このラーメンを頼んだのはまっつさん1人。食べてみての感想は「ふつ～だ。これでもグランプリなのか。」とかなり冷たい。しかもウリの牛タンチャーシューにいたっては「なんかコンビーフみたいだ……」。……やはり名物にうまいものなしは本当だった!?　（村田）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲエム懐古録（ノスタルジア）

今も忘れられない懐かしいゲームの思い出をひたすら語ってもらうコーナー。今回は知る人ぞ知る凄腕ゲーマーとゲーム開発に携わる者、2人の30代が熱く語る！

今号の紹介タイトル
- 『闘いの挽歌』
- 『消えたプリンセス』
- 『アトランチスの謎』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

30代編 思い出の1本！

アーケード

闘いの挽歌

稼働日 1986年
メーカー カプコン　ジャンル ACT

1986年はこんな時代でした

……主な出来事……
- 伊豆大島の三原山が大噴火
- チャレンジャー爆発事故
- チェルノブイリ原発事故
- ビートたけし　FRIDAY襲撃事件
- ボディコンが流行
- 「ドラゴンボール」放送開始

書いている人
栗田親方（写真は199X年のもの）
1972年生（昭和47年生）



◀12歳でゲーセンに目覚めて以来、ハイスコアラー→対戦格闘ゲーマーと、着実に人生を踏み外してきた生粋の武人。

ココが魅力!! 剣と盾を駆使して闘う横スクロールアクション

カプコン初期のヒット作『魔界村』から約半年後、次なるACTとして登場したのが本作である。剣と盾を駆使して闘うテクニカルなゲームで、特に盾システムは秀逸。盾ボタンを押しながらレバーを動かすと、レバーを入れた方向に盾（敵の攻撃の大部分を防げる）を構えるのだ。敵は左右はもちろん頭上からも攻撃してくるので、盾操作の熟練度アップは必須。というか盾ありきの難易度設定のため、むしろ盾が使えない＝死であった。個人的には大好きな作品だったのだが、『魔界村』と違って続編が出ていないあたり、一般の評価は推して知るべしか!?



ココが魅力!! カプコンの定番主人公 初代「リュウ」が誕生!!

本作の主人公はなんとリュウ！　初代『ストリートファイター』や『ZERO』シリーズでは若気の至りで髪を真っ赤に染めていたリュウだが、さらなる過去では拳ならぬ剣で悪漢どもをザクザク斬り捨てていたのだ！　すげえぜリュウ!!　いや～、どうりでキモが座っていると思ったよ。よく考えたら無職で世界中を放浪するなんて、こうやって悪の組織を壊滅させて報酬でももらってないとムリだろ……などという妄想もむなしく、初代リュウはあのリュウとは別人の模様。ちなみに『ストリートファイター』のリュウは三代目とのこと（詳細はググろう！）。



30代編 思い出の1本！

ファミコン／ディスクシステム

消えたプリンセス

発売日 1986年12月20日
メーカー イマジニア　ジャンル AVG

1986年はこんな時代でした

……主な出来事……
- 社会党に初の女性委員長が誕生
- 東北自動車道、全線開通
- 「プッツン」が流行語に
- 岡田有希子さん、投身自殺
- 「聖闘士星矢」連載開始
- 「ジョジョの奇妙な冒険」連載開始

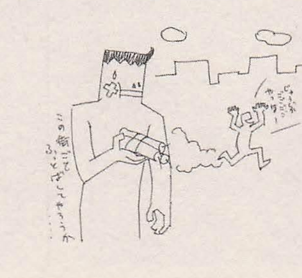
書いている人
浅田 誠
1977年生（昭和52年生）



◀STGを作り続けるケイブのゲームプロデューサー。最新作のXbox 360専用ソフト『デススマイルズⅡX』もよろしく

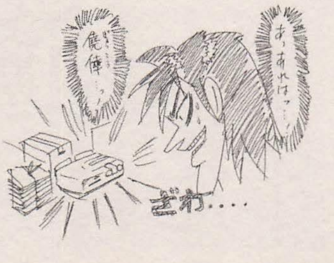
ココが魅力!! ガチ捜査の辛さが味わえる！自由度の高さも魅力！

ラビア王国のプリンセスが日本に来日するが、行方不明。宝である5つの神器とプリンセスの行方を主人公の刑事「小林もんた」が追う、という物語。捜査の期限が30日しかないうえに、ゲーム内の1日はあっという間に過ぎていく。広大なマップのなかに、物語に関係ない個性豊かなエキストラがたくさんいるため、最初の数プレイは始めて30分以内でゲームオーバーになりまくりです。ただ、その過程でいろいろなヒントをかき集めることができるので、少しずつ物語が進んでいく。まさに刑事っぽい地道な聞き込み捜査を味わえるというわけです。



ココが魅力!! 豪華版の走り？カセットテープドラマは必聴！

当時、ディスクシステムのゲーム価格が2,500円くらいのなか、このゲームは倍の5,000円で、書き換えシステムにも非対応。でもそのぶん警察手帳に地図、そしてドラマ仕立ての本編を聴けるカセットテープが付いていました。特にドラマはムダに完成度が高く、オニノフグリCM（ゲーム中でも登場）は一度は聞いてほしい代物です！　私の場合、まずこのドラマに魅せられ、結末が知りたいという強い欲求があったからこそ、途中で何度も挫折しかけながらも、ゲーム本編をクリアできたのだと思います。クリアには9年の月日を要しましたけど（笑）。



俺にも言わせろ!『アトランチスの謎』

失われた大陸、アトランチスを冒険するACT。全100面で構成された個性あふれるステージが次々と目の前に現れるので、飽きることがありません。主人公のジャンプの軌道に独特のクセがあり、最初は手こずりますが慣れれば大丈夫。とにかく隠し扉を探すのが楽しくて、思ったとおりの場所に扉を発見したときは、本当に冒険しているような感覚になったもんです。このゲームのコンセプトのままネットプレイができたらかなり楽しくなりそうなんだけどな～。　（埼玉県　マツダさん）



栗田親方の 思い出コラム

古き良き時代(？)のゲーセンの思い出

『闘いの挽歌』の思い出

核戦争で荒廃した世紀末 最強の敵の名は"剣王"

この見出しを見てピンときた人は同世代のジャンプファンに違いあるまい（むしろ誰でもわかるレベル？）。というわけで1986年に発売された本作は、1984年に連載開始して人気を博した『北斗の拳』にインスパイア（いい意味で）された魅力的なネタが豊富である。トゲのついた鈍器で襲い掛かってくるごつい鎧を着た男や、仮面＋モヒカン＋半裸のナイフを投げる男などは世紀末感がバリバリ（死語）。岩場で物陰からボウガンを撃って逃げていく敵にいたっては、「ジャ○様なにやってるんスか!?」と一瞬ツッコミたくなる風貌だったりします（卑怯な立ち回りもナイス♪）。そして極めつけはラスボスの剣王アキレスですかね。世紀末に悪の軍団を率いているケンオウって……あ、つい調子に乗っていろいろツッコミを入れてしまいましたが、この世紀末感が非常によかったわけですよ。このとき俺は14歳の中学2年生。まさに中二病まっさかり！　ヒャッハー!!　体格のよいクラスメイトを見つけては、「フム…活きもいい」と言いつつ秘孔を突いたあげく「この秘孔ではないらしい。捨ててこい」とか言って喜んでた世代なのです（なぜか周りではアミ○が大人気）。

ちと脱線しましたが、まあようするにこのゲームが好きだったわけですね。しかしその程度では、俺の人生においてそれほど重要なゲームにはなっていなかったでしょう。俺をトリコにした本作最大のファクターは、いわゆる「2周目の剣王」なのです。いまだにアクションゲーム史上最強のラスボスともいわれるその強さに、中2の俺は「ムチャクチャつええ！　かっけー!!」と感動し、そればかりか尊敬の対象として見ていたふしがあります（その後RPGとかで名前を入力する際は、「アキレス」にして誇らしげな気分に浸っていた）。本作は確かに難易度が高いですが、当時のゲーセンでは想定内の範囲。しかし、2周目の剣王の圧倒的な強さの前に状況が一変します。当時の俺なりにがんばったものの、最高で相手の体力を半分にする程度。ひどいときには1回ジャンプ攻撃を仕掛けている間に息絶えることも。『ストリートファイター』の昇竜拳ばりのチート気味な攻撃力が、とにかく強烈でした。

その後しばらくは剣王に殺される日々が続きましたが、決着の日は突然やってきました。一緒に攻略していた友人にガマンの限界がきたのか、突如狂ったようにコンティニューを繰り返しはじめたのです。もちろんそう簡単には勝てず、屍の山が積み上げられていきます。途中からは精神を病んだのか「あたたたた！」とか「お前の血は何色だ!!」とか叫びながらひたすらしゃがみ斬りを連打するだけの修羅になっていました。しかしそれでもリュウの死亡数は増えていくばかり。しばらくしたのち、リュウを100人以上持っていかれた彼は、今月ぶんのこづかいが早々に消えた喪失感とともに、怒りを通り越して呆然としたままお家に帰っていきました。それを見た俺は「ダメだこりゃ」と心の中でつぶやき、二度とこのゲームをやらなくなったというわけです。つまるところ決着というのは完全なる敗北。倒すのを諦めたってことですね！　少々心残りはありましたが……。ちなみにあわや廃人になるかと思われた友人ですが、次の日には学校で「あ～、聞こえんな!!（byウイ○ル獄長）」とか言って遊んでました。子供ってワンパク＆たくましいですね！

ゲーセンの思い出

子供達の憩いの場 駄菓子屋ゲーセンの魅力

駄菓子屋ゲーセンの魅力は「安い・うまい・早い」。どこかで聞いたようなフレーズなのはさておき、今や絶滅の危機に瀕している駄菓子屋ゲーセンの魅力について、実際に俺が通っていた店を例に紹介しておきたい。まず「安い」はそのままプレイ料金のこと。一般のゲーセンが1プレイ100円なのに対し、駄菓子屋ゲーセンは半額の50円。しかも古いゲームを並べた20円コーナーまで完備されていた。毎月のおこづかいが2000～3000円ぐらいだった中学生の俺にとって、これは何よりも重要なファクターであった。そして「うまい」のは駄菓子。俺が通っていた所では、10～100円ぐらいの怪しくも魅惑的な味の各種駄菓子が取り揃えられていた。駄菓子をかじりつつのプレイングは、当時の俺にとって至高の贅沢だったといえよう。最後の「早い」は開店時間。通常のゲーセンが10時開店なのに対し、駄菓子屋ゲーセンは朝7時開店。早起きが基本の子供にとって、開店が早いのは幸せなこと。特に夏休みは、ラジオ体操後に友人と示し合わせて突入していたものである。店のオヤジの目覚め具合にもよるが、7時になると店のシャッターがガラガラと開けられ、小汚いランニングシャツとモモヒキ姿（ようするに起きたまんま）のオヤジが登場。もちろん「いらっしゃいませ」なんて上品な言葉は発さず、「うぉぉ～い」という感じのアバウトな挨拶（？）で子供たちを無造作に迎え入れてくれるのだ。

店は一見小さく見えるが、実は間口が狭いだけで奥行が非常に長い構造だった。店先は通常の駄菓子屋ゾーンなのだが、レジの横を抜けてやや薄暗くて狭い道を奥へ進んでいくと、ゲーム筐体が並んだゲーセンゾーンにたどりつける。当時は「トンネルを抜ければ～」的な高揚感を感じたものだが、よく考えたら自宅の1階の倉庫的な空きスペースにゲーム筐体を並べていただけ。しかも、子供達が中に入った段階では筐体の電源が入っておらず、やりたいゲームの電源を勝手に入れて遊び始めるという、今では考えられない仕様である。ノスタルジック！



浅田 誠の 思い出コラム

9年にわたる『消えたプリンセス』との戦い

『消えたプリンセス』の思い出

自力でクリアした 無茶苦茶アドベンチャー

カセットテープを聴いたあとにゲームを始めた私にとっては、ゲーム開始直後は度肝を抜かれた!!　いきなりのアクションゲームで敵はねずみ。これプリンセスを捜すゲームじゃないの？　と考える間もなく、ねずみに拳銃をぶっぱなす主人公！　アクションパートを終え、いよいよ捜査のために街へ繰り出すと、なんじゃこりゃ～!!　街中では突然ギャングに襲われて死にそうになるし、体力回復のために店で食事をしたら食あたり(笑)。聞き込みに入った家では「勝手に入ってくるな」と殴られて体力を失い瀕死に（住民にしばかれる刑事って）。お店の「なんでもまーと」では"だいなまいと"と"どっくふーど"が同じ値段で売ってるし。どうなってるんだこの世界は！　最初の数プレイは本当にゲームを投げ出したくなりました。でも本作にはそれらの困難を克服したい、結末をこの目で見たいと思わせる魅力がありました。コントローラを握りしめ挑むこと数十回。少しずつ物語が進み始める。同僚に柔道技で投げ飛ばされて殉職もしたし、やっとたどり着いた先では「ここにくるのはまだはやい」と脈絡もなく追い返されたりもした。それでも粘り強く捜査を続けたさ……。あの悲劇が私を襲うまでは。

これは運命？　悲劇？ いいえ喜劇です

本編の鬼畜な難易度に振り回され、フルぼっこにされること約半年。それでもがんばるぞと自分に言い聞かせていた矢先に、事件は起きました。当時小学生の私が気づくわけもなかったのですが、理科の授業で使ったUの字磁石を……ディスクカードに近づけてしまったのです!!　ええ今なら判りますよ。確実に消えますよねディスクに書き込まれたデータは！　でも当時の私は小学生。なぜ消えたのかわかるわけもなく「何がいったいどうしたんだ」とユーザーサポートに電話しました。「マリオ兄弟の追いかけっこの画面から先に進んでくれない。プリンセスに会いたいんです！」と。電話の向こうのお姉さんは冷静に言いました。

「磁石を近くに置きませんでしたか？」。……置きましたよ、置きました確実に。

「磁気でゲームのデータが消えたと思われるので、もうプレイできません」。

のぉぉぉぉ!!!!（泣）　そのままお姉さんにお礼を言うのも忘れ受話器を置きました。山下刑事に会ってⅡコンのマイクで叫ばなきゃいけないのに……！　これに気づくまで何回、山下刑事に柔道技で殉職させられたと思ってるんだ!!!!　この大きな悲しみに耐え切れず、私はほかのゲームに浮気してしまいました。

その悲劇から約1年後。ひょんなことから友達が『消えたプリンセス』を持っていることが発覚。『消えたプリンセス』は書き換え非対応で入手しにくかったため、即効でその友達と交渉！　結果『ファミコングランプリ F1レース』と交換してもらい、有頂天になったまま1年ぶりに捜査再開!!　薄れた記憶を頼りに進め、ついに山下刑事に対面！　プリンセス・キララにももうすぐ会える！　はずだったんですが……、今度はディスクシステムがぶっ壊れました。『ベースボール』で魔球を投げるため、前面の拡張コネクタ部分にフォークを突き刺しても何ともなかったファミコン本体に比べ、ディスクシステムはなんて脆いんだ……。

こうして私は2度もキララに振られました。修理に出そうという気力もなく、そのままディスクシステムとともに本作に別れを告げました。

親戚の家で出会った イカすツインなヤツ

中学生になった私は『消えたプリンセス』のことは完全に忘れ、スーパーファミコンを遊び倒していました。そんなとき、イカすアイツが私の目の前に現れたのです。あるとき、親戚の引越しを手伝いに行っていた私は、分別されたゴミの山のなかから、お宝を見つけ出しました。ツインファミコン………だと!?　親戚に聞くと、もう遊ばないから捨てると！

「うぉおおおおおお！！　俺にくれ！」

もう最速で飛びつきましたよ！　そのお宝で遊ぶゲームは、もちろん『消えたプリンセス』！　その後、半年ほどたったあと、ついにキララとの感動の対面を果たしました！　そして迎えたエンディング。それを見た私は、こう思いました。「……この糞王女がっ!!!!」。この脱力感はぜひプレイして味わってほしいです。

私の『消えたプリンセス』は今どこに……？

『消えたプリンセス』は、今も家の奥深くに本体と一緒にしまってあります。この記事を書くために掘り起こし作業をしたのですが、あまりにも昔過ぎてどこにあるのかわからず、やっと見つけたのが、カセットテープドラマだけ。もちろん聞く手段はありません(笑)。何はともあれ、本作は私の心に残る大事なゲームであることは間違いないです。ゲーム制作に携わるようになった今、私もこんなに愛されるゲームを作ってみたいなと……。私の場合はちょっと変わったゲーム愛かもしれないけどね。

ちなみに私の会社もXbox 360専用ソフト『デススマイルズⅡX　魔界のメリークリスマス』をリリースします。今回は、その初回限定版を3名にプレゼント！　勝手にプレゼント企画までやっちゃったよ（笑）。まあそんなときは「じゅうじか、ごごご、やっほー」でひとつ。（応募方法はP.147を参照のこと）

ゲームの思い出を募集中！　ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こった、ゲームまつわるとっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。編集部で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

久保内さんがゲームシナリオを担当されました！ みなさん是非チェックしてみてください。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。現在、モバゲー内アドベンチャーカテゴリ『恋コレ！』内で初ゲームシナリオ『春街ロンド』が公開中。超がんばって書いたよ！

■デジタルオタクがたどり着いたのは家庭菜園だった！

デジタルオタク最前線といいながら、夏を控えた事務所屋上で家庭菜園を始め、「ボクのトマトちゃんはどんな味に育ってくれるのかな？」とか言い始めています。最近では「俺の『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破』ブルーレイ限定版の特典フィルムは加持さんが家庭菜園でスイカ作ってるやつ！ 俺と一緒！」など、あからさまにハズレの限定版フィルムをみて無理矢理喜びを探し出そうとしています……。

30歳過ぎで電脳小物が大好きなオタクが植物に癒しを求め始めるとテキメンにヤバイ匂いがするのか、「久保内さんはどこに行くのですか？」と心配そうな顔で聞かれることが増え、「SFアニメの最終回で急に大自然とか出る作品を見過ぎたんですか？」とか、「加持さんみたいなルックスじゃないんだから、そんなことしてもモテませんよ」と忠告を受ける昨今です。最近では、持ち前のデジタルスキルを生かして、外出先からiPhoneでいつでも菜園をチェックできるように24時間動画中継できないだろうかとか考えています……。

■第一回、iPadをどう使ったら楽しいか会議

で、菜園以外に現在筆者がハマッているものといえば、予約開始からたったの3日で受付け中止になった、Appleの新型タブレットコンピューター、iPad。菜園動画中継をやりたいと思ったのも実はiPadのせいだ。

筆者の周りでは、アメリカ発売日にあわせてハワイに日帰り強行軍でWi-fi接続タイプを購入した剛の者が2人もいて羨ましい度がMAXを記録。これで、どうしても手に入れないといけないという気分になってしまった。結果、日本版発売日にデジタルライター6人が勝手に応接室を占拠して、それぞれのiPadを触りまくっていた。それぞれが自分の最強iPadを作るべく、アプリを黙々とインストールしたり、背面に貼る美少女画像の候補を探したりと熱気に溢れていた……。筆者も彼らに混じって、アプリをダウンロードしたり起動させたりしながらiPadの話をしていると、自然に話題は最近、主に出版業界人の間のみでホットな「電子書籍」の話に。

電子書籍とは簡単にいうと、パソコンやiPhone、amazonのキンドルなどに本をダウンロード購入して読むこと。まぁ、ケータイの着うたみたいな感じで雑誌が買えるシステムのことだが、現在空前の大不況に怯える出版業界にとって、「電子書籍は希望か？ 破滅か？」という話題は大きなトピックだ。ライターが3人集まれば不況か電子書籍の話になるという具合で、その日も自然と「俺ら、どんな電子書籍なら買う？」という話題に。なにかデジタルならではの機能がついていて、店頭で30歳過ぎが買うのに少々勇気が必要であること。そして、そこから物販リンクを簡単につけられて購買意欲が湧く雑誌こそ、売れる電子書籍じゃないか？ という推論から導き出された答えが「おっぱい揺れ機能やスカートめくり機能が搭載され、声優が語りかけてくるちょっとエッチなアニメ情報誌」

たぶん、ここにいたライターたち（筆者含む）の将来は暗いね！

■俺の考えた理想の学園生活ができました！

そんなアニメ脳になってしまった筆者の総決算として、2カ月前に当連載で報告したケータイ配信向けノベルズゲームがついにサービスインしました。筆者が3カ月間事務所からほとんど出られずに缶詰になった結晶のライトノベル5冊分相当の理想の学園生活模様が、1カ月間無料で毎日読めます！ 毎週制作会社で「久保内さんはこんな女の子が好きなんですね？」とかエラい人たちに自分の性癖を暴露しながら執筆した、冷や汗と涙目の結晶ですので、ぜひプレイしていただきたい！ モバゲー内のアドベンチャーカテゴリの「恋コレ！」内、第一弾ゲーム『春街ロンド』をぜひよろしく！ って、こんな告知じゃプレイしてくれない？ いや、マジでおもしろいと思うんですよ、ホント。信じてください！

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール
考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「東方Project②……スペルカードと二次創作の世界」

前回は東方Projectと同人の世界について語りました。今回はもう少し話を進めて東方の特徴であるスペルカードと二次創作をテーマにしたいと思います。

東方の二次創作人気について、よく引き合いに出されるのがニコニコ動画（ニコ動）です。アレンジ音楽や手製のアニメーションまで多くの動画がアップロードされており、高い再生数を誇る一大ジャンルとなっています。元々熱心なファンを多く抱えていたとはいえ、同人ゲームに興味がない人にとって東方はまだまだ未知の存在でした。そこに現れたニコ動が新しいファン層を開拓したことは間違いありません。今では東方をプレイしたことがない人でさえ「音楽が好き」「キャラが好き」「二次創作に触れるのが好き」と口にしているほどです。つまり、これだけ有名な作品でありながら、それが何かを具体的に知らないファンがいるという非常に珍しい事態が発生しているわけです。前回言及したとおり、東方はPC用のシューティングゲーム。ゲームの歴史において名作と呼ばれたシューティングは数あれど、ここまで盛んに二次創作が行われた作品はちょっと記憶にありません。なぜこのような盛り上がりを見せているのでしょうか。

東方をプレイすると目にとまるのが、ステージ攻略中に挿入される登場人物の会話です。主人公の霊夢をはじめ、東方のキャラたちはプレイヤーにない知識や考え方を織り交ぜて言葉を発することが多いため、その内容を即座に理解することは困難です。しかし湖上の氷精・チルノを例に挙げると、軽妙なやりとりの中にキャラの特徴である「冷気」が出てくることに気づかされます。プレイヤーは相対しているキャラが何者かを直感的に理解するわけです。やがて彼女は凍符「パーフェクトフリーズ」という攻撃（弾幕）を繰り出します。発射した弾を凍らせてプレイヤーのリズムを狂わせる攻撃です。個別に命名された弾幕は「スペルカード」と呼ばれる東方の要であり、今までのシューティングゲームにはなかった最大の特徴です。予備知識がなければ「一定時間弾の動きが止まる」ものでしかなかった攻撃が、会話と命名によって「氷の妖精が弾を凍らせる」という意味を持ってプレイヤーの目に飛び込んできます。これらはキャラの特徴と背景を知らせる情報なのです。

こうして築き上げられたキャラのイメージはプレイヤーの心を刺激しました。「彼女たちは毎日をどのように過ごしているのか？ このスペルカードには何か重要な意味合いが隠されているのではないか？」――これらの疑問に対して自分なりの解釈で仮説を提示していく、それが東方二次創作における重要なモチーフとなりました。プレイヤーに与えられる情報は決して多くありません。しかし、空白が多いからこそファンの間で創作が活発になり、1つのテーマに対して無数の解釈と作品が生まれたのです。紅魔郷（2002年発表）の時代からそれは変わっていません。原作者のZUNさんが東方の二次創作を許可していることも、ファンによる気兼ねない創作活動を活性化させた要因です。

私は「自由であることを許容するゆるさ」が東方の大きな特徴と考えています。どれだけシリアスなストーリーがあっても、凄まじい弾幕が飛び交っていても、東方にはいつもどこかに「ゆるさ」があります。堅苦しい枠組みがなく、多くのイレギュラーを柔軟に受け入れてしまう土壌――。それは「原作をプレイしないまま東方好きを公言する」という、一般的な作品では嫌われがちなファン層をも寛大に許容するということです。すべては自由であり、自由であるがゆえに東方は今日の広がりを見せているのです。東方の舞台である幻想郷は「私たちが住む世界から失われたものが多数現存する」架空世界。おおらかで、あらゆるものを容認する世界――これは「現代に欠けている余裕」を体現し、あるいは皮肉ったものにも見えるのですが、いかがでしょうか。

なお、スペルカードを用いた戦いが血生臭い殺し合いではなく、幻想郷のルールに基づいた勝負（試合、あるいは遊び）であることもここに関連づけてよいでしょう。当たり所が悪ければ命にかかわるとは言いつつも、彼女たちが殺伐とした空気とは無縁のどこか余裕ある戦いを展開していることは特筆に値します。

さて、次回は魅力的なキャラクターや、世界についてもう少し掘り下げていきましょう。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

第10回のアンケートテーマ

ゲームに関係するWebサイトの利用について

今回は「ゲームに関係するWebサイトの利用について」、お聞きさせていただきました。ゲーム雑誌のあり方についても関連性が高いと思われるWebサイトですが、読者の皆さんはどう利用しているのでしょうか？
(回答総数：336／アンケート調査期間：5月29日～6月4日)

Q1 Webサイトを主にどんな機器で閲覧していますか？

回答数

- 主にPCから …… 294票
- 主にケータイから …… 15票
- 主にiPhoneから …… 3票
- PS3やWiiなどの据え置きゲーム機から …… 22票
- PSPやDSiなどの携帯ゲーム機から …… 2票

もはや生活に欠かせないものとなったインターネット。最近ではWebブラウザが搭載されているゲーム機も据え置き、携帯機問わず多いので、ゲーム機からの閲覧も増えているのではと思われたが、今回のアンケートではPCを利用して見ている人が約9割という結果になった。ケータイやiPhoneでのWeb閲覧が普及しつつも、やはり基本はPCのようだ。

Q2 Webサイトで掲載されているゲーム情報のうち、何に興味がありますか？（複数回答可）

回答数

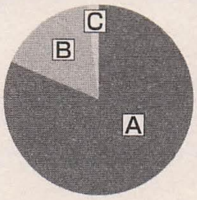
- 新作タイトル情報 …… 271票
- ニュースなどの業界情報 …… 213票
- 攻略情報 …… 91票
- 口コミや話題 …… 103票
- プロモーションムービーやプレイ動画 …… 151票
- 開発者ブログ …… 70票

この項目では、Webサイトでみなさんがどのようなゲーム情報を収集しているのかを聞いてみた。約8割の人が新作タイトル情報を求めているようだが、Webという即時性が求められるメディアだからこその結果かもしれない。また、プロモーションムービーやプレイ動画というのも、紙媒体では実現できない、Webならではのコンテンツであるといえる。

Q3 気になるゲームの情報をメーカー公式サイトで確認していますか？

回答数

- A 確認する …… 274票
- B ニュースサイトなどで済ませる …… 56票
- C Webでは確認しない …… 6票

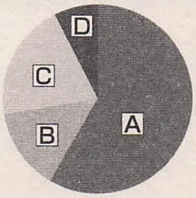


もはや用意していないゲームメーカーはないといっても過言ではない公式サイト。約8割の人が気になるゲームの情報を求めて公式サイトも訪れているようだ。最近ではニュースサイトよりも先に公式サイトで情報公開される場合もあり、メーカー側も公式サイトの運営に重きを置いているといえる。

Q4 Q7で「確認する」と答えられた方にお聞きします。公式サイトでまずチェックする情報はなんですか？

回答数

- A キャラクター・システムなどのゲーム情報 …… 160票
- B 公式のプロモーションムービー …… 38票
- C 発売日・特典情報 …… 56票
- D スタッフのコメントやブログ記事 …… 20票



では公式サイトで主に見られる項目は何だろうか？　やはりというかもちろんというか、キャラクターやシステムなどのゲーム情報に興味がある人が多いようだ。次いで発売日・特典、プロモーションムービーという結果になった。

Q5 よく閲覧するゲーム関連のサイトを教えてください。（複数回答可）

回答数

- 電撃オンライン …… 305票
- Game Watch …… 96票
- IT Mediaゲームズ …… 61票
- ファミ通.com …… 210票
- 4gamer.net …… 104票
- 2chなどの匿名掲示板 …… 96票

電撃オンライン上でのアンケートなため、やはり電撃オンラインやファミ通.comなど、雑誌に根付いたゲームニュースサイトを閲覧している人が多い結果になった。そのほかに名前が挙がったサイトとしては「インサイド」や「Kotaku JAPAN」などの企業系ニュースサイトのほか、「忍之閻魔帳」や「はちま寄稿」などの個人系ニュースサイトが多かった。

Q6 Webを活用してゲームの攻略方法を調べていますか？ また、見ているサイトはどういったサイトですか？

回答数

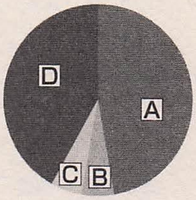
- 有志が立ち上げている攻略サイト …… 67票
- Wikiなどの攻略サイト …… 206票
- 2chなどの匿名掲示板 …… 12票
- 攻略情報をWebで見ていない …… 51票

インターネットの黎明期からゲームの攻略情報を載せているWebサイトは多かったが、現在では気軽に記事を作成できるブログ、複数人で記事を編集できるWikiなどが主流の模様。最近は掲示板からWikiなどへのリンクも多くなったことから、利用者の動向も変遷しているようだ。一方で攻略をWebに頼っていない層も一定数いることがわかった。

Q7 ゲームの実況動画などを見ていますか？　また、見ているのであればどんなサイトで閲覧していますか？（複数回答可）

回答数

- A ニコニコ動画やYoutubeなどで見ている …… 174票
- B UstreamやJustin.tvなどの配信動画を見ている …… 20票
- C サイトにアップされた動画ファイルをダウンロードして見ている …… 20票
- D 動画を見ていない …… 153票



配信用の設備などが一昔前と比べて手軽に入手できるようになったからか、最近はゲームをプレイしてそれに音声などを付ける、いわゆる実況系動画も増えてきた。一方でUstreamなどの配信サイトはまだ浸透していないようだ。

Q8 Twitterでゲーム開発者や関係者をフォローしていますか？

回答数

- フォローしている …… 35票
- Twitterは利用しているがフォローしていない …… 78票
- Twitterを利用していない …… 223票

最近ではクリエイターなどのゲーム関係者がTwitterで情報を発信しているケースが見られるようになってきた。今までは雑誌などのインタビューなどでしか見られなかったクリエイター達の生の発言が話題となっている。フォローしていると答えた人のなかで名前が多く挙がったのは、『MGS』でおなじみの小島秀夫氏、スクウェア・エニックス社長の和田洋一氏など。

納得の結果と意外な結果が混在!?

自分自身も情報収集手段としてのWeb依存率が高くなっている現在、ゲーム関連のWebサイトがどう利用されているかをリサーチしましたが、意外だったのはサイト閲覧時のPC使用率と、実況動画の閲覧率。前者については、いくらモバイルが普及しているとはいえ、じっくりサイトを巡回する際はやはりPCで、ということでしょうか。後者については好きなゲームのジャンルや傾向にも影響されるのかもしれません。一方、攻略情報の閲覧については予想していたとおり、Wikiなどの攻略サイトの利用率が高い結果になりました。ゲームのやり込み要素が多様化していくなか、今後もその傾向は強まっていくと思われます。

(電撃ゲームス編集長／千木良章)

次回のアンケートは?

次回のWebアンケートのテーマは「ゲームの購入手段と購入基準について」です。Vol.6ではダウンロード販売などについてお聞きしましたが、今回は購入場所や動機について意見を寄せていただければと思います。アンケートは電撃オンライン上で、6月下旬～7月上旬にかけて公開いたしますので、よろしくお願いします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.10

右のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.147を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人
⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②時々買っている
③はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお書きください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王　⑤電撃黒魔王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS+Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 今号の企画「山手線でGO!」はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった
②おもしろかった
③ふつう
④あまりおもしろくなかった
⑤つまらなかった

13 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している　②接続していない

17 持っているハードの中で最もプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

18 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友達の情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

24 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報　⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.248-251の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある　②ない

29 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】内田明理氏
②【特集】ラブプラス＋
③【NO GAME,NO LIFE】スーパーマリオギャラクシー2
④【毎日特売！プライスレスゲームガイド】iPhone/iPod touch
⑤【毎日特売！プライスレスゲームガイド】ケータイ
⑥【毎日特売！プライスレスゲームガイド】Xbox LIVE
⑦【毎日特売！プライスレスゲームガイド】PlayStation Network
⑧【毎日特売！プライスレスゲームガイド】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
⑨【企画】ゲーム雑誌の過去・現在・未来
⑩【連載】フロントミッション エボルヴ
⑪【連載】Solarobo ソラロボ（仮）
⑫【企画】山手線でGO!
⑬【今遊べる】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
⑭【今遊べる】ゼノブレイド
⑮【今遊べる】LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）
⑯【今遊べる】CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い
⑰【今遊べる】2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会
⑱【今遊べる】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑲【今遊べる】撃たれ道
⑳【今遊べる】GOD EATER（ゴッドイーター）
㉑【今遊べる】ファイナルファンタジーXI
㉒【今遊べる】無双列伝
㉓【今遊べる】ドラゴンクエストIX　星空の守り人
㉔【今遊べる】電撃サガ・アーカイブ
㉕【今遊べる】ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
㉖【連載】DRF 電撃レーシングファクトリー
㉗【連載】Pの奇蹟
㉘【連載】GUNDAM MANIAX
㉙【連載】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
㉚【連載】乙女的ゲームス白書
㉛【連載】カラーほうる
㉜【連載】初台ゲームほうる
㉝【連載】もぐら商事
㉞【連載】ゲエム懐古録
㉟【連載】ゲームス×コラムス
㊱【連載】Webアンケート
㊲【付録】ラブプラス＋ 特製しおり
㊳【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
㊴【電撃モンハン組合】モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
㊵【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 2ndG
㊶【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
㊷【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
㊸【NO GAME,NO LIFE】スーパーストリートファイターIV
㊹【もうすぐ】ゴースト トリック
㊺【もうすぐ】モンスターハンター フロンティア オンライン
㊻【もうすぐ】トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～
㊼【もうすぐ】戦国BASARA3
㊽【もうすぐ】ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～
㊾【もうすぐ】プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂
㊿【もうすぐ】白騎士物語 -光と闇の覚醒-
51【もうすぐ】ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー
52【もうすぐ】ライオットアクト 2
53【もうすぐ】エースコンバットX2 ジョイントアサルト
54【もうすぐ】実況パワフルプロ野球2010
55【もうすぐ】BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT（ブレイブルー コンティニュアム シフト）
56【もうすぐ】太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!
57【もうすぐ】NINETY-NINE NIGHTS II（ナインティナイン ナイツ II）
58【もうすぐ】戦極姫2 ～葉隠の乙女、風雲に乗ず～
59【もうすぐ】フェイト／エクストラ
60【NO GAME,NO LIFE】ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
61【まだ先】LAST RANKER（ラストランカー）
62【まだ先】テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）
63【まだ先】ポケットモンスター ブラック・ホワイト
64【まだ先】Fallout: New Vegas
65【まだ先】Phantom　PHANTOM OF INFERNO
66【まだ先】KILLZONE 3（キルゾーン 3）
67【まだ先】BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～
68【まだ先】デュラララ!! 3Way standoff
69【まだ先】VANQUISH（ヴァンキッシュ）
70【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
71【NO GAME,NO LIFE】LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）
72【News Folder】電撃ARCADEゲームス
73【News Folder】電撃PCゲームス
74【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
75【News Folder】ランキング
76【News Folder】レビュー
77【電撃ゲームスPUSH!】ファイナルファンタジーXIV
78【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.10 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は8月発売予定の電撃ゲームス Vol.12誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 7月28日 消印有効

1『ゼノブレイド』
（任天堂）

Wii



任天堂＋モノリスソフトの強力タッグが放つWiiの本格派RPG『ゼノブレイド』。フィールドとバトルがシームレスで移行し、緊張感のあるバトルがリアルタイムで楽しめる。「ゼノ」の名を冠するこの注目タイトルを、3名様にプレゼント！

3名

2『ゴースト トリック』
（カプコン）

DS



逆転裁判を手がけた巧舟氏が贈る、新作ミステリーAVG！ 本作の主人公シセルはなんとすでに死んでいる!? ゴーストとなって不思議なチカラを手に入れたシセルを操り、現場に残された手がかりにとりついて自らの死の真相を暴こう。

3名

3『ライオットアクト 2』
（マイクロソフト）

Xbox 360



前作のラストでギャングを一掃したのもつかの間、今度は凶暴なミュータント「フリーク」と、市民テロリスト集団「セル」がエージェントの前に立ちはだかる！ 超人的な能力を持つエージェントとなって、パシフィックシティの平和を取り戻そう。

3名

4『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』
（ガスト）

PS3



名うての冒険者だったが、ある日失踪してしまった母。母を捜すために、前作の主人公・ロロナに弟子入りして錬金術士となったトトリ。アイテムを調合しながら冒険を繰り返し、行方不明となった母の手がかりを探す旅に出よう！

3名

5『CLASH OF THE TITANS: タイタンの戦い』
（バンダイナムコゲームス）

PS3 Xbox 360



映画「タイタンの戦い」がオリジナルエピソードを加えてゲーム化。ギリシャ神話における神々の戦いを描いたACTとなっている。映画に出演した俳優陣をCGとして再現したグラフィックにも注目。PS3版かXbox 360版のどちらかを3名様に！

3名

6『デススマイルズⅡX ～魔界のメリークリスマス～ 初回限定版』
（ケイブ）

Xbox 360



AC版『デススマイルズⅡ』を、Xbox 360に合わせて調整＆アレンジ！ 前作のキャラを加えた6キャラが選べるようになり、画面の派手さも格段にパワーアップ！ 初回限定版にはここでしか手に入らないAC版のサントラが付いている。

3名

7『G.Gシリーズコレクション＋』
（ジェンタープライズ）

DS



DSiウェアで発売された『G.Gシリーズ』16タイトルと、新作14タイトルがセットになった『G.Gシリーズコレクション＋』を3名様にプレゼント！ 収録されているゲームは、STGやACTなど多岐にわたる。

3名

8 どこいつ.com モバイル「トロっとカード」セット
（SCE）



『どこでもいっしょ』の世界観で各種コンテンツが楽しめるケータイサイト「どこいつ.com モバイル」がリニューアル！ それを記念して、どこいつ.com モバイルで配信されているトロっとカードを商品化した「トロっとカードセット」を3名様にプレゼント！

3名

電撃ゲームスVol.8 プレゼント当選者 （敬称略）

①『スーパーストリートファイターⅣ』
青森県 工藤浩史(PS3)／千葉県 佐藤茜(PS3)／栃木県 小林寛司(Xbox 360)

②『ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト』
神奈川県 金子春喜（PS3）／岩手県 渡部文一(PS3)／三重県 国分江里奈(Xbox 360)

③『スプリンターセル コンヴィクション』
香川県 山下美貴／神奈川県 郡司喬史／大分県 高畠律子

④『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』
千葉県 青木亮太（PS3）／鹿児島県 木場大地(Xbox 360)

⑤『プロ野球スピリッツ2010』
大阪府 原康弘(PS3)／鹿児島県 瀬戸口伸史(PS3)／長野県 堀内恒(PSP)／兵庫県 薮田裕二(PSP)

⑥『勇者のくせになまいきだ:3D』魔コバッグ&魔ックリマンシールセット
北海道 春日井一輝／広島県 奥本江理／静岡県 石坂優貴…ほか30名

⑦「鋼の錬金術師」コミックス25巻
群馬県 外山まり子／広島県 山本哲郎／茨城県 高田美由紀

⑧iPhone&iPod touch対応スピーカー「OZAKI iUFO IP099B-B」
新潟県 神田美央

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。



累計190万部突破!!
電撃コミックス
6月の新刊
毎月27日発売
『とある魔術の禁書目録』第二期アニメ化&PSPゲーム化決定!!
電撃文庫『とある魔術の禁書目録』①~⑳、SS、SS② 好評発売中!!
とある魔術の禁書目録 外伝
とある科学の超電磁砲⑤
原作:鎌池和馬 作画:冬川 基
キャラクターデザイン:灰村キヨタカ
定価:630円
2万体もの美琴のクローン『妹達(シスターズ)』を犠牲とする『絶対能力者(レベル6)への進化法』。
それを阻止するため、レベル5の美琴の壮絶バトル、開幕……!
こいこい★生徒会②
あらきかなお
定価:578円
ソ・ラ・ノ・ヲ・ト①
原作:Paradores(パラドーレス)
作画:神馬耶樹
定価:599円
ef - a fairy tale of the two. ⑨
雅 樹里
原作:御影・鏡 遊
定価:599円
シャイニング・フォース フェザー②
りゅうとひさし 原作:セガ
シナリオ:太田顕喜
キャラクター原案:pako・いとうのいぢ 定価:630円
タヌキでポン!①
しおやてるこ
定価:599円
Dengeki Comics
電撃4コマ コレクション 家族ゲーム⑥
鈴城芹
定価:819円

自由奔放で刺激的。そんな作品を募集しています。受賞作品は「電撃文庫」「メディアワークス文庫」からデビュー！

エンタテインメント界最大の馬鹿騒ぎ！

第17回電撃大賞
応募数速報!!
電撃小説大賞 4842作品
電撃イラスト大賞 562作品
今回も、小説・イラスト部門あわせて5000作を超える応募をいただきました。ご応募いただいた皆様どうもありがとうございました。今後の発表は電撃各誌・ホームページをチェックしてください！



応募ジャンル

電撃小説大賞
電撃イラスト大賞

賞／各部門共通

- 大賞＝正賞＋副賞100万円
- 金賞＝正賞＋副賞 50万円
- 銀賞＝正賞＋副賞 30万円

賞／小説部門のみ

- メディアワークス文庫賞＝正賞＋副賞50万円
- 電撃文庫MAGAZINE賞＝正賞＋副賞20万円

「メディアワークス文庫賞」は、「大人のための」新しいエンタテインメントを贈る文庫レーベル『メディアワークス文庫』のために第16回より新設された賞です。本賞受賞作は、メディアワークス文庫より出版されます。
なお、「メディアワークス文庫賞」単独での募集は行っておりません。『第18回 電撃大賞 小説部門』宛にご応募ください。

小説部門 電撃小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

募集内容●オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリー、恋愛、歴史、ホラーほかジャンルを問わず。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

応募規定●〔長編〕＝ワープロ原稿の場合80～130枚。縦書き。〔短編〕＝ワープロ原稿の場合15～30枚。縦書き。作品に以下の（1）（2）を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。1P＝42文字×34行で印刷すること。フロッピーやCD-Rなど記録メディアでの応募は不可。400字詰め原稿用紙応募可（長編：250～370枚。短編：42～100枚。ワープロ原稿と文字数に多少の誤差はありますがご了承ください）。
(1)タイトル、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）、原稿枚数。
(2)あらすじ(800 字以内)

応募資格●不問。

選考方法●2011年4月10日の締め切り後、1次～4次の選考を行い、最終候補作を選出する。2011年9月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●高畑京一郎（作家）／時雨沢恵一（作家）／佐藤竜雄（アニメーション演出家）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募について詳しくは、
アスキー・メディアワークスのホームページをご覧下さい。
http://asciimw.jp/award/taisyo/

イラスト部門 電撃イラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

募集内容●未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

応募規定●カラーイラスト2点とモノクロイラスト3点を1セットにして応募。ただし、カラー、モノクロとも応募作品のうち最低1点を電撃文庫（※）を想定したイラストにすること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合は、使用パソコンとツール（バージョンも）、データのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。サイズはアナログ、CGいずれの場合も、A4またはB4。応募作品には、別紙に文庫のタイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）を明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
※2011年4月10日以前に発売された電撃文庫であればタイトルは問いません。その電撃文庫の登場人物・世界等をイメージして、イラストに描いてください。また、想定した電撃文庫のタイトル（カラー・モノクロとも同一作品に限ります）は、別紙に明記してください。

応募資格●不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

選考方法●2011年4月10日の締め切りの後、1次～3次選考を行い、最終候補作を選出する。2011年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●天野喜孝（イラストレーター）／出渕 裕（デザイナー、イラストレーター）／衣谷 遊（漫画家）／緒方剛志（イラストレーター）／鈴木一智（小社取締役・第 2 編集部 統括編集長）

応募の掟

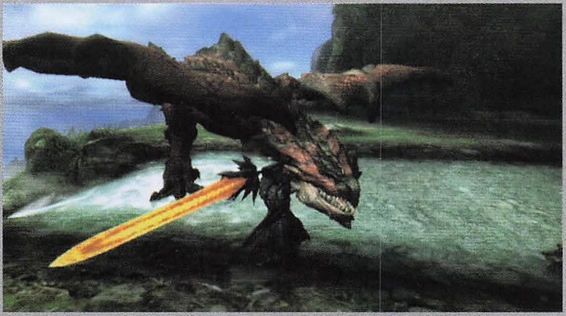
あて先●〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7
(株)アスキー・メディアワークス
『第 18 回 電撃大賞 ○○○部門』係

最終締め切り●2011 年 4 月 10 日(当日消印有効)

発表●2011年10月上旬より、以下の媒体にて発表予定です。電撃文庫挟み込みチラシ「電撃の缶詰」、メディアワークス文庫挟み込みチラシ「MW文庫HeadLine」、「電撃」「アスキー」の各誌／「電撃文庫MAGAZINE」「電撃PlayStation」「電撃萌王」「デンゲキニンテンドーDS」「電撃G'sマガジン」「電撃姫」「月刊コミック電撃大王」「シルフ」「電撃ホビーマガジン」「週刊アスキー」「アスキー・ドットPC」「MacPeople」ほか／アスキー・メディアワークスのホームページ上 http://asciimw.jp/award/taisyo/ ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ）
※2011年11月上旬に都内にて贈呈式を行います。 ※複数応募可。ただし、1作品ずつ（イラスト大賞は1セット）別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。 ※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社アスキー・メディアワークスに帰属します。 ※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。（掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと） ※個人情報は、本募集での目的以外には使用いたしません。受賞者は都道府県と氏名（ペンネーム）、年齢を公表いたします。

主催
株式会社アスキー・メディアワークス
ASCII MEDIA WORKS





モンスターハンター3(トライ)





モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI

電撃モンハン組合

今月のトピックス

『MH3(トライ)』は、こうして作られた!



▲辻本プロデューサーと藤岡ディレクターが『MH3(トライ)』を作り上げていった際の考え方を明かす連載企画が始動。第1回は、モンスターについての開発過程を探る。



『MH3(トライ)』プロデューサー
辻本 良三
『MHP 2nd』以降、『MH』シリーズのプロデューサーを務めているキーマン。作品全体を見すえ、プロデュースの手腕を発揮。

『MH3(トライ)』ディレクター
藤岡 要
グラフィックデザイナーを経たのち、初代『MH』でディレクターを担当。シリーズの世界設定の生みの親としても知られる。

外見よりも設定よりも生態よりもモンスターのデザインで大切なこと

――この企画では数回にわたって連載を行い、「『MH3(トライ)』ができるまで」をお聞きすることになります。初回のテーマは、やはりまずモンスターについてお聞きしたいなと。『MH』シリーズの開発において、モンスターのウェイトはとても大きいと思いますし。

藤岡要氏（以下、藤岡。敬称略）　もちろん大きいですよ。『MH』シリーズの本質は、ハンターとモンスターとのやりとりが中心となるACTですから。そこに遊びの幅や表現の幅がないと、みなさんが飽きてしまうし、見向きもされなくなってしまうと思うんです。

辻本良三氏（以下、辻本。敬称略）　そもそもシステム的にも、モンスターの外見が決まらないとアクションを練り込めませんし、装備品をデザインする際にもモンスターの色や質感が決まっていないと始まらない。モンスターデザインが確立したのちに派生する要素が多いから、本当にモンスターありきのゲームですよね。

――モンスターのデザインはどんな流れで決まるんですか？　各スタッフがデザイン案を持ち寄って、どれを登場させるかコンペや協議を行うような流れになるとか。

藤岡　いえ、デザインが先ではなく、先に登場モンスターの概要を決めるんです。大まかな流れで示しますと、まずは僕のほうから今回必ず登場させたいモンスターを提案します。これは基本的に具体的な外見や名前ではなく、ゲーム内での役割や存在意義を示すキーワードの列挙です。そのキーワードをデザイナーにわたして、外見を自由にデザインしてもらい、そこから意見交換をしつつブラッシュアップしていく流れですね。だから、初期

開発秘話＆イベントクエスト攻略の連載がスタート

本作が完成に至るまでの過程を探る開発秘話インタビューと、ネットワークモードで遊べるイベントクエストの攻略。2つの連載企画で、あなたが知らない『MH3（トライ）』の姿をお見せする。

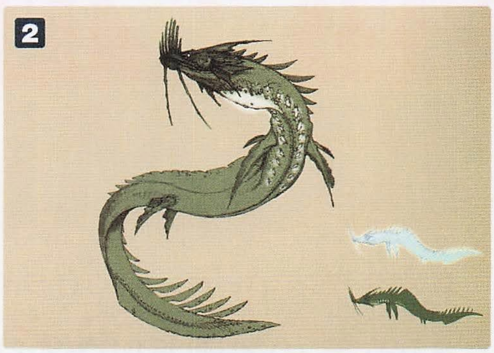
モンスターハンター3(トライ)			
発売中(2009年8月1日発売)	通常版：¥7,340(税込)／限定版：¥8,490(税込)※		
Wii	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応(有料)	

1



◀ラギアクルスの最初のデザイン案。海竜というよりも飛竜に近いイメージで、ドッシリとした後ろ足は陸上生物のように見える。これをもとに藤岡氏は、もっと水中で動くことを意識したシルエットを求めたという。

2



▲海蛇のような形状となり、水中生物として違和感がない形に。ここから海竜種の方向性が決まっていき、ナバルデウスのデザインにも生かされた。

※限定版にはクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

案と決定案がまったく違うモンスターも多いですよ。

――役割や存在意義とは、具体的にはどんなことですか。

藤岡　第一に考えるのは、ゲーム性です。対戦格闘を例にするとイメージしやすいと思いますが、キャラは多いけど似たようなコンセプトのキャラが多かったら、対戦の駆け引きが広がらないじゃないですか。見た目も含めての話ですけど、そういった意味でもモンスターが同じようなことばかりしてきたらユーザーから飽きられてしまいます。もちろん、『MH』シリーズには亜種という存在もあって、通常種とは弱点やアクションパターンを変えるなどして遊び方に違いが出るようにしています。でも、やはり多くの方は「新しいモンスターを見たい」という欲求が強いんじゃないかと。『MH3（トライ）』では新たなモンスター種として海竜種、獣竜種を加えましたが、見た目が違うだけでは新たに作る意味がありません。あくまでも、ゲームとして遊んだときに存在意義があるかどうかが大事なんです。

辻本　『MH』シリーズは、主人公であるハンター側も数種類の武器を使えるわけで、武器とモンスターの組み合わせでACTとしての幅がとても広くなってます。そういったゲーム性は、デザインにも影響することがあります。

藤岡　例えば、新作に着手するたびに出る案として、ヘビ型のモンスターがあるんですよ。木に巻きつくとか、とぐろを巻くとかって見てみたいじゃないですか。それをビジュアル的に再現するだけであれば可能だと思っているのですが、ゲーム性とあわせて考えると毎回実現をあきらめていたりします。『MH』シリーズのモンスターとして考えた場合、まだまだ乗り越えないといけない要素が多くて。ゲーム的におもしろくできそうであれば、まだまだ挑戦したいですね。

――具体的に最初の形状を指定することは？

藤岡　ほとんどないです。初期案が上がってきてから何かを言うことはあっても、とっかかりの部分はデザイナーにまかせています。私以外のスタッフから「こんな動物がいますが、モンスター案としてどうですか」といったアイデアが出て採用することもありますが、その場合も外見の独自性だけでなく、「尻尾が長いからこんな遊びを盛り込める」といった、ゲーム性と結びついていることが採用理由になることが多いですね。

――設定重視でモンスターを作るわけではないんですね。

藤岡　基本的には、すべて「ゲーム性ありき」です。設定や生態系も同じで、単にリアリティを出すために作るんじゃなくて、おもしろいゲームにつながる要素として役立つからクローズアップしよう、という流れです。

ラギアクルスを例とした藤岡流“モンスターの作り方”

――『MH3（トライ）』を例に、モンスターをデザインしていく具体的な流れについて教えてください。

辻本　まず考えるのは、パッケージにド～ンと出てくるモンスター。いわば顔役となるモンスターで、作品全体のイメージはもちろん、プロモーション的にも非常に大きな役割を持つ、特に重要なモンスターと言えます。

藤岡　『MH3（トライ）』ではラギアクルスですね。当然最初は名称がなくて、先ほど話に出たようにキーワードだけを作っていきます。『MH2（ドス）』の場合は、「圧倒的な存在感を持つ者」というキーワードが、古龍という存在に結びついていきました。

辻本　『MH3（トライ）』だと、「火を使うモンスターは多いけど雷を使うモンスターは意外と少ないよね」という意見や、「本作で初登場となる水中での狩猟を生かせる存在が欲しい」という声から、「水中で雷を使うモンスター」というキーワードになった感じですね。

藤岡　このキーワードをもとにデザイナーと話しながらデザインしていったんですが、初期案【イラスト❶】は飛竜と電気ナマズを足したような形でした。その際の率直な感想は、「まず、パッケージモンスターにしてはインパクトが弱い」ということと「水中という初舞台に登場するモンスターだから、もっと水中を意識した動きや遊びを入れられるシルエットにしたい」ということでした。なので、「ハード性能を無視していいから、今までにないシルエットにしてほしい」とリテイクしたんです。こうしてデザインを詰めていく過程で描かれたのが、海蛇や東洋の竜を思わせる形です【イラスト❷～❺】。「顔

PARTⅡ（次ページ）へ続く

あなたの知らない MAKING of『MH3（トライ）』

『モンスターハンター3（トライ）』

発売から約10カ月を経た今だからこそ明かせる、『MH3（トライ）』の誕生秘話。さらには『MH』シリーズ開発の鍵となる考え方を探るべく、インタビュー企画が始動。第1回は、作品の顔であるモンスターにスポットを当てる。

[#1 モンスター]

▶角の形が顕著だが、東洋の竜のような形状で、とぐろを巻いている。初期のものと比べて、水中ならではのシルエットやポーズとなっているデザイン案だ。

▼魚類を思わせる顔つきながら、存在感があるヒレや尾のボリュームによって海竜らしさがにじみ出ている。おそらく、かなり後期に描かれたのだろう。

3



4



5



▲水中生物的なフォルムでありながら、陸上での行動も問題なく行えそうな安定感がある身体となっている。シルエットだけを見ると、かなりラギアクルスの完成案に近いが、顔つきや色使いは大きく異なる。また、完成案では背中のヒレが甲殻になっているなどの違いがある。

つきが魚っぽいから、もう少し力強く」と相談すると、デザイナーが爬虫類のような雰囲気や龍のような顔にしてきたり。こうしたやりとりによって完成度を高めていくんですよ。身体が長いといろいろなシルエットが出せておもしろいとか、陸と水中を行き来できたらいいかもとか、ワクワクする案が浮かんできてデザインが決まっていきました。実際に作ってみたら、陸と水中でハンターがとりつける場所が変わって必然的に狙う場所が違ってくるなど、ゲーム的にもおもしろくなりましたね。

——ちなみに何人ぐらいのデザイナーの方が？

藤岡　2～3人ぐらいですね。彼らもシリーズの初期の頃は皮の質感だけを意識していたんですが、シリーズが続くうちに、皮の下には筋肉があって、その下には骨があるという部分まで考えてデザインをするようになりました。資料用に分厚い図鑑が何冊もありますよ（笑）。

辻本　サイの角が有名ですけど、骨があると思っていた部分に実は骨がないとか。何気なく読み始めると意外と楽しかったりします（笑）。

藤岡　そんなわけで、今では自然とデザイン時に骨格まで意識するようになってます。

——それが『MH』シリーズのモンスターのリアリティや実在の生物のような存在感につながっているんですね。

辻本　『MH』シリーズのモンスターとしては、リアリティがあるほうがインスピレーションが湧きやすいし、感情移入もしやすいと思っています。デザインを見た際の瞬間的な反応や感性って大事ですよ。

藤岡　こうしてデザインが決定したら、CGでのモデル制作とモーション制作に入ります。攻撃モーションについてはモンスターのイメージと合致する動きであると同時に、ACTとして成り立つものにしないとダメ。より自然な動きに見せるためにデザインを微調整したり、尻尾などの関節を増やしてなめらかな動きにしたりと、ゲームとして煮詰めていくことになります。

——デザインとモデル制作は同じ方がやるんですか？

藤岡　最近は役割分担が進んでいますね。そのぶん、意思の疎通は徹底して行うようにしてます。

——CGモデルに対して意見を出すことは多いですか。

藤岡　デザインも含めての話となりますが、何気ないデザインでもそこに理屈を込めて質感を作ろうとか、いらないディテールは省こうとか、「なんのために、どこをどう見せていくか」という部分に対して細かく指示をすることが多いですね。あとは色味のバランス、シルエットのかっこよさ、かっこいいポーズをとれる身体の作りも意識してます。自分がモーション制作にかかわった経験があるからだと思いますが、シルエットでの主張が弱いモデルは瞬間瞬間がかっこ悪く見えがちなんですよね。

辻本　実はラギアクルスの水中の動きに超感動して、実験的に数週間ほど、まったく映像を出していない時期に先行プロモーションでパセラさんでその映像を流したことがあります。曲待ちの際に15秒くらい見せる形で、タイトルも隠してこっそりと（笑）。みなさんに気づかれるまで、かなり時間がかかりましたけどね（笑）。

——ちなみにモンスター名はいつごろ決まるんですか。

藤岡　開発終盤ですね。雑誌や公式サイトで紹介を行うタイミングになると、さすがに決めないとマズい（笑）。それまでは開発的なコードネームで呼んでます。ラギアクルスなら海竜とか。名付け作業は、スタッフから募集した名前やイメージの元となるような言葉を最終的に僕のほうで形にする流れで、名前の雰囲気や響きが同じようにならないようにと心がけてます。最初に決めた名前はラギアクルスとクルペッコだったかな。

辻本　クルペッコは名前が決まったときに「ペッコちゃんって呼んで」と言われて、かなりウケたなあ（笑）。

藤岡　決めるときは略称で呼びやすいものを考えているんです。クルペッコはかなり名付けに悩んだんですが、ペッコの響きがよかったのでクルペッコに決めました。

個々の大型モンスターの誕生 そこには数々の閃きと苦悩があった

——ここからは主な大型モンスターについて個々にうかがっていきます。まずは話題に出たクルペッコから。

藤岡　「モンスターを呼び寄せて、自分は近くであぐらをかいている」みたいなヤツがいたら楽しそうだと思ったのがきっかけですね。序盤に登場するので、威圧感を感じさせないような色やデザインを意識しました。

辻本　あのデザインはいいよね。見た目的に簡単に狩れそうで、でも油断すると背後にリオレイアが（笑）。

——巨体なのに素早いベリオロスについては？

辻本　本当に完成するのか不安になった覚えが（笑）。

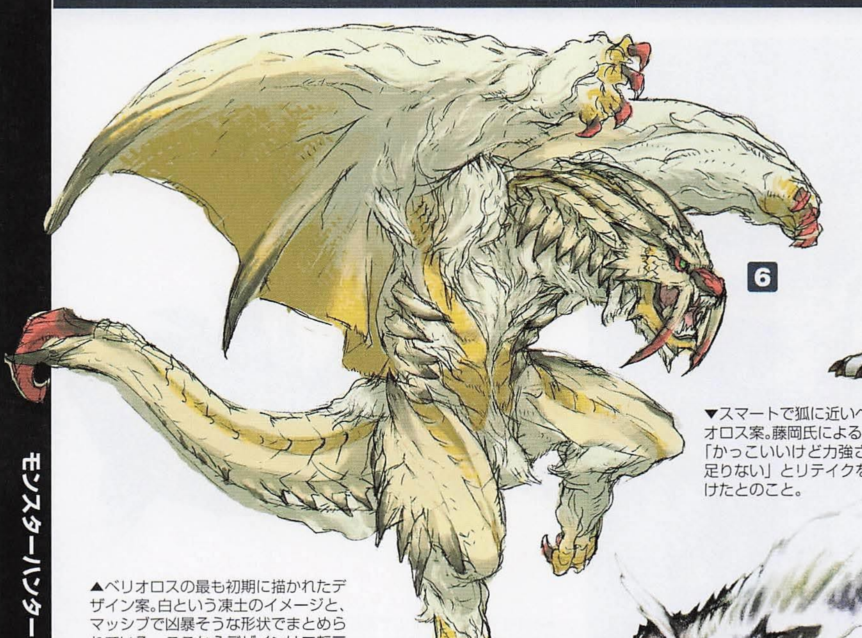
藤岡　「凍土飛竜」というキーワードは早い段階からあったんですが、デザインは最後まで引っぱりましたね。

——設定画【イラスト6～8】を見るまでは、そこまでデザインに難航したモンスターとは思ってませんでした。

藤岡　具体的な外面よりも、「凍土で見栄えがする男前な姿にしたい」というキーワードが大事でしたから。それに加えて、飛竜でありながら重量感があって、かつゲーム的には素早いモンスターの遊びを盛り込みたい……と、複数の要素を集約させなければならなかったので大変でしたね。最終的にはシンプルに、でもさみしくなりすぎないように牙の印象を強めた形です。

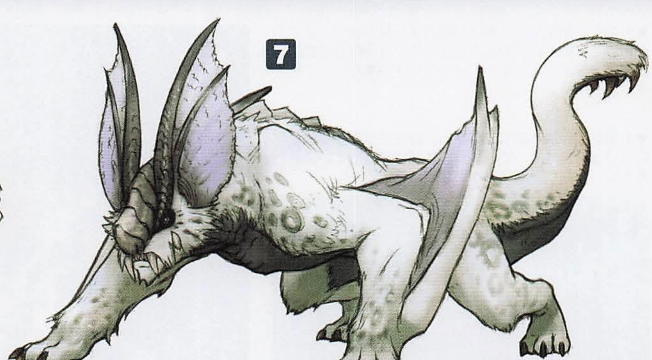


水中の動きに超感動して、思わずパセラで流しました。（辻本）



6

▲ベリオロスの最も初期に描かれたデザイン案。白という凍土のイメージと、マッシブで凶暴そうな形状でまとめられている。ここからデザインは二転三転するが、虎のような顔や牙を強調する要素は完成案で復活したようだ。



7

▲初期案のおもかげはなく、まったく違うモンスター案に見える。強調されるパーツは耳へと変わり、コウモリを思わせる。



8

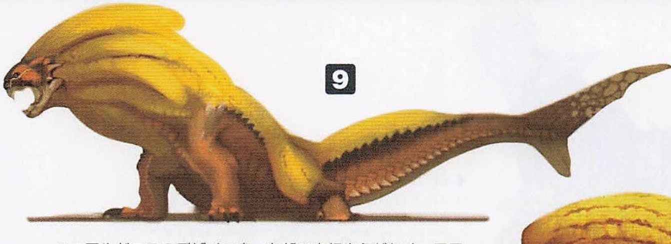
▼スマートで狐に近いベリオロス案。藤岡氏によると、「かっこいいけど力強さが足りない」とリテイクをかけたとのこと。

辻本　ゲーム的には、今までにないアンバランスさがあっておもしろいモンスターになったかなと。
藤岡　最初は動きが素早くて、「ずっとベリオロスのターン！」みたいな感じですけど、部位破壊やスタミナを奪うことで大逆転できるバランスにしました。
辻本　テストプレイで相手にしたときはヘコんだなあ。部位破壊で劇的に変化するなんて知らなかったから、「無理かもしれん……」とあきらめかけた覚えが（笑）。
――ボルボロスはどのような発想から生まれたんですか。
藤岡　獣竜種は今回初登場の新しい種なので、「獣竜種とは何か」というのを明確に伝えたかったんです。その意図をふんだんに盛り込んだのがボルボロスですね。主に2足歩行でバンバン走る獣竜種は恐竜のイメージに近くてモーションを考えやすいんですが、それがゲーム中で想像どおり、あるいは想像以上の動きとなったときは嬉しかったです。振り向いた際に軸をはずして間合いをはかったり、攻撃のあとに背後に引いて距離をとったりと、今までの『MH』にはなかった感覚のモーションが入った瞬間、「あっ、コイツいけるかも」と思いました。
――意外とかわいいロアルドロスはいかがでしょうか。
藤岡　これまでは飛竜の狩猟のレクチャー役としてイャンクックが存在していて、『MH3（トライ）』ではクルペッコの役割にしました。ただ、本作では水中での狩猟が初登場となるので、それについてもレクチャー役となるモンスターが欲しいな、と思ったのがロアルドロスの発端です。そのため、デザイン案のなかには水中での生活を強めに意識したものが多いです【イラスト9・10】。
辻本　ロアルドロスは発表直後の反響がすごかったですね。ライオンのマスコットキャラみたいでかわいいって（笑）。特に海外では非常に人気があり、ラギアクルスを押しのけてど真ん中で紹介されたこともあります。コロコロ転がるかわいらしい部分もありますが、真ん中で紹介されると、すごく強そうに見えました（笑）。
藤岡　横に転がるアクションが加わったときに、「コイツはいける！」と思ったモンスターでしたね。モーションが入って初めて見えてくるゲーム性やキャラクター性も多いですが、その例の1つといえます。
――モーションというと、ギギネブラも特徴的ですね。
藤岡　「壁に張りつくというモーションから連想されるすべてを込めよう」という考えから制作されたモンスターです。その結果、かなり激しい動きになりました。実は最終的なデザイン案を出したのは女性なんですよ。最初は「毒を使うモンスター」の位置付けでしたが、フルフルのポジションのモンスターを作りたいということもあって、それらを合わせてみるところから始めました。そうしたらグロテスクな要素がドカドカ入っちゃいまして【イラスト11】。そこから、一度発想をシンプルに考え直したとき、背面と腹部の色が違う今のデザインが出てきて、その案を採用させてもらいました。
辻本　全身が白いよりも、たまに赤が見え隠れする今の形のほうが強烈な印象になっているんじゃないかと。
――ユニークな動きをするウラガンキンはどうですか。
辻本　自分としては、ラギアクルスと同じくらいインパクトを受けたモンスター。タイヤみたいにグルグル回る動きを見たときは、思わず「うおおおい！」と（笑）。
藤岡　そもそものコンセプトは、火山に出てくる重量級モンスターという、グラビモスのようなポジションでした。そのポジションで、かつ『MH3（トライ）』で初登場となる獣竜種であること。ここまではすんなり決まっていたんですが、デザインが難航しまして。これまでのモンスターは生物感を出すということを軸にして考えてきたんですが、このモンスターに関してはどうしても動物という枠を越えられなくて。そこで、あえて動物という考えを1回捨てて、ロボットやゴーレムのようなものを書いてもらったんです。この設定画【イラスト12】はその流れを受けたものですが、途中段階のデザインはもっとロボットらしくて、戦車というか兵器というか、無機質で重量感があるものでした。さすがに生物に見えないのでリテイクはかけましたが、そのインパクトは大きかったので、そこに生物感を加えていった形です。
辻本　個人的にはウラガンキンという名前も好きですね。決定したモンスター名は随時メールで送られてくるんですけど、それを見ていて「今回はシャープでかっこいい名前のモンスターが多いな」と思っていたんです。そうしたら突然、ウラガンキン（笑）。いきなりはじけたセンスがきたなあ、と意表を突かれました。
――マグマをまとうアグナコトルについてお願いします。
藤岡　「陸を活動の場とする海竜を作りたい」と思ったのがきっかけです。海のかわりにマグマということで、火山に出現することもすぐ決まりました。そこからさらに何かインパクトが出せないかと思っていたときに、天井と地面を激しく行き来する立体的な動きの演出が浮かんだので、いっそドリルみたいなクチバシにしてみたり。
――マグマが冷えたら肉質が固くなって、マグマに潜って出てきた直後は肉質が柔らかくなっているという、状況によって肉質が変化するのも特徴ですね。
藤岡　環境による肉質の変化というのは挑戦したい要素でした。ちょうど企画のほうからマグマをまとう案がきていたので試してみたんです。デザイン面でも、マグマ

PART Ⅲ（次ページ）へ続く

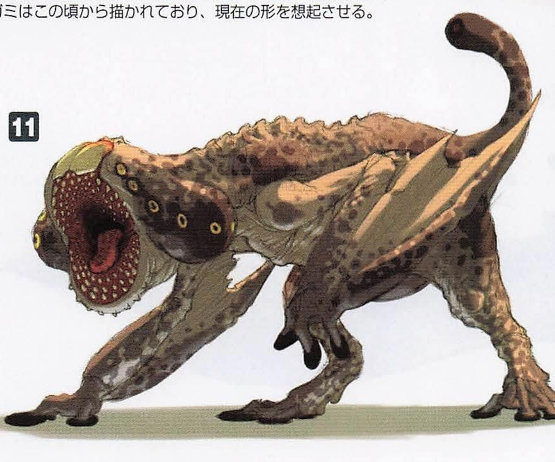




9

▲ロアルドロスのデザイン案。各部の突起や角がなく、尻尾が魚類の尾ビレのようになっている。しかし、特徴的なタテガミはこの頃から描かれており、現在の形を想起させる。

10

▶海綿質が全身を覆っており、全体的にファンキーなイメージ。水中行動を意識してか、顔つきは両生類に近い。

11

◀ギギネブラのデザイン案で、「毒＋フルフル」のイメージで描かれたもの。体皮の表面にはイボや斑点模様、口内には小さな牙がびっしりと生えており、かなりグロテスクな印象を受ける。どことなく気持ち悪さを感じる不気味な色使いは、デザイン時のキーワードの1つである「毒」を意識してのことだと思われる。

12

▲ウラガンキンのデザイン案。ウロコというより石壁に見える表皮や、鼻などから噴き出す蒸気らしきものなど、全体的に無機物的な印象を受ける。鈍器を思わせる特徴的なアゴは、最終案にも見られるものだ。

が溜まりやすいような溝のあるデザインになってます。

辻本　そのデザインをもとに、質感の表現や部位ごとの武器の弾かれやすさなどのゲーム性も変わりますからね。

――『MH3（トライ）』では、部位破壊でモンスターの動きが変化することが多いですよね。

藤岡　『MH3（トライ）』では特に、モンスターの生態的な部分に対して納得のいく動きやゲーム性を意識したので、その流れかと。モンスターにスタミナの概念をとり入れたのも、そのほうがより自然に見えて、かつゲーム的な攻略要素にもかかわってくると思ったからですし。

辻本　部位破壊をしたらどうなるとか、スタミナが切れた際のモーションはどうだとか、ゲーム制作とグラフィックは密接にかかわる部分が多く、『MH』シリーズの制作の際は複数の部署の人間が行き来することが多いんですけど、特に『MH3(トライ)』のスタッフは多かった気が。

藤岡　デザインとゲーム性との関係ということもありますが、もっと単純に、デザインを見たほかの部署で閃きが生まれたり、その発想からさらにデザインが洗練されたりといったことも起こるんですよね。どの部署もいい物を作ることに集中しているので参考になることが多くて、必然的に行ったり来たりは多くなりました。

――アンコウをモチーフにしたように見えるチャナガブルも、そもそものコンセプトは違ったのでしょうか。

藤岡　アンコウという外見的なキーワードではなく、『MH3（トライ）』におけるゲリョスのポジションというのが出発点です。ゲリョスって、閃光を放って、毒の液を吐いて、アイテムを盗んでと、かなりネタが豊富じゃないですか。水中での狩猟にも、そういうモンスターが欲しかったんです。初期には、そのコンセプトをストレートに描いた「水ゲリョス」なんて案もありましたよ。ゲリョスをベシャっとつぶしたようなヒラメっぽい感じで。デザイナーが何気なく描いただけなんで自然消滅しましたが、意外にかわいかったですね。あとは擬態をするモンスターのポジションかな。キノコに擬態するチャチャブーや岩に擬態するバサルモスがおなじみですけど、このキーワードは『MH』シリーズの初期からありまして、初代『MH』の際のラフスケッチにも擬態をするクマ【イラスト⑬】という案があるほどです。ちょうどアンコウというモチーフと水中での擬態という要素がかみ合ったので、採用となりました。

――ネットワークモードにしか登場しない、巨大なアゴを持つモンスターのイビルジョーは？

藤岡　ネットワークモードならではの仕掛けを考える一環として、「とにかく強そうで、協力プレイで立ち向かっても無理かも」というオーラをかもし出すモンスターを作りたかったんです。インパクト重視の考えから、飛竜でもなんでも捕食対象にしてしまう設定にしたんですが、予想以上のインパクトが出ましたね。デザインの際は、「絶対的にヤバイ雰囲気を持ったモンスター」という指示を出しました。これはアゴを強調した案【イラスト⑭】ですけど、口がグワッと開いて筋肉も盛り上がっていて、明らかに近づきたくないですよね。プレイした人はみんな、「アイツ怖いです」とか「会いたくないです」と言うんですが、それがこちらの意図した部分なので、「それでいいんです！」とニコニコしてます（笑）。

――イビルジョーの名前はストレートな感じで、『MH』シリーズとしては逆に珍しいタイプですね。

藤岡　あえて、ひねりたくなかったんです。とにかく圧倒的な雰囲気をそのまま言葉にした感覚。恐竜学者がとんでもない牙の化石を見つけたときに、勢いで「デビル～」とつけちゃうようなイメージです。だからストレートに、悪魔（イビル）のようなすごいアゴ（ジョー）。シルエットもシンプルなほうが逆に威圧感を感じたので、比較的無駄となりそうな部分は省いてますね。

――身体の大きさも威圧感の一因ですよね。

藤岡　体格のいい外国人力士みたいですよね（笑）。

辻本　対戦格闘に例えると、実は『ストリートファイター』シリーズの豪鬼なんです。ベガと戦っていたら、突然乱入してくる謎の存在で、しかも強い（笑）。

――たしかにイビルジョーは、普通のモンスターを狩っていると突然割り込んでくる凶暴な存在ですね。

辻本　乱入だけでも困るのに、音楽まで変わるわがままさ。どこの歌うガキ大将なんだって話ですよ（笑）。

ジエン・モーランとナバルデウス 特別な意味が込められた2大モンスター

――ここからは特殊なポジションにあるジエン・モーランとナバルデウスについてお聞きします。まず、ネットワークモードにしか登場せず、船に乗りながら狩ることになる超巨大なジエン・モーランについてはどうですか。

藤岡　ターニングポイントで出てくるモンスターは何かしらテーマ性を持たせたいと考えているんです。今回は「泳ぐ」ということに注力してみました。もともと砂と海は『MH3（トライ）』の街と村のそれぞれのテーマでしたし。途中のデザイン案【イラスト⑮】からの変更は少なく、「砂漠で船に乗りながら狩る」というイメージイラスト【イラスト⑯】も早い段階からありましたね。

――街では恵みの象徴という設定もおもしろいですよね。砂嵐が来たらジエン・モーランが来るという仕組みもあって、街に行くと砂嵐が待ち遠しくなります。





13



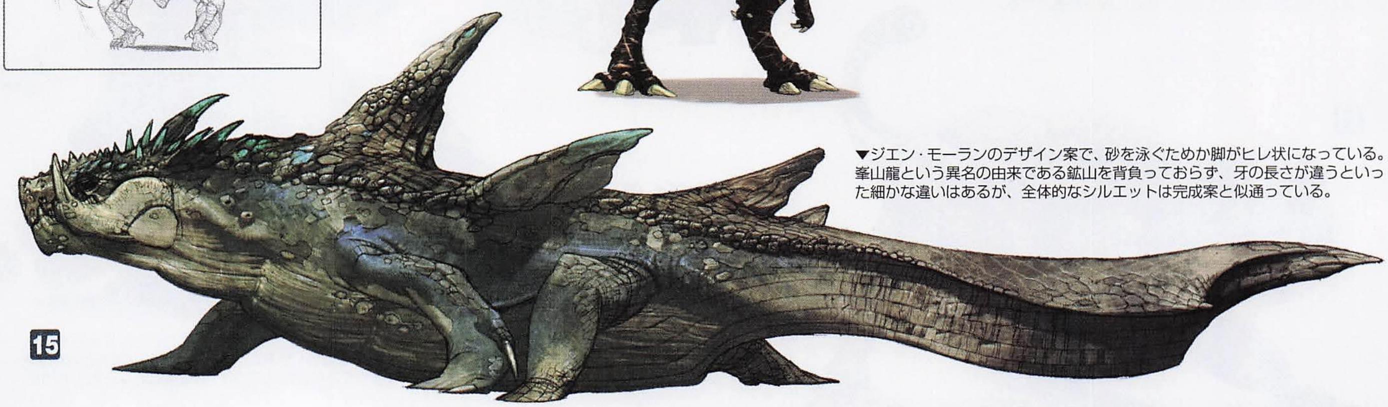
◀初代『MH』の開発初期に描かれたという、擬態を行うクマのラフスケッチ。背中のキノコなどを生かして、まるでステルスのように森に溶け込んで擬態する。

14



◀イビルジョーのデザイン案。突起物などがほとんどないシンプルなデザインは、巨大な口や鋭い無数の牙をより強調しているかのようだ。巨大なアゴはもちろん、おびただしい数の傷も完成案へ生かされている。

▼ジエン・モーランのデザイン案で、砂を泳ぐためか脚がヒレ状になっている。峯山龍という異名の由来である鉱山を背負っておらず、牙の長さが違うといった細かな違いはあるが、全体的なシルエットは完成案と似通っている。



15

藤岡　ネットワークモードでは、みんなが意識を1つにできるような仕掛けを毎回用意していきたいんです。今回は、街全体から「ジエン・モーランの狩りが目的」という雰囲気が出ていて、いい仕掛けだったと思います。
辻本　クエストも楽しいですよ。背中に乗って爆弾を仕掛けたり、採掘したりするハンターまでいて（笑）。
藤岡　上に乗ってウロウロできるモンスターを作りたかったんです。ラオシャンロンも背中に乗れますが、すぐに振り落とされてしまうし、できる行動も限定的だったじゃないですか。もっと自由に動けるモンスターにしたいとデザイナーと話し合って、そこから鉱山を背負っていて採掘ができるといった設定が生まれました。
辻本　イメージイラストを見たときから、船に乗って狩るのが楽しみでしょうがなかったんですが……実現するまでが長かったんですよ。いつ藤岡に聞いても「今はまだええやん」みたいな感じではぐらかされてばかり（笑）。
藤岡　なかなか実現の見通しが立たなくて大変でした。今回は見送ることも覚悟したくらい、長かったですね。
――逆にナバルデウスはシングルモードでしか登場しませんが、そういう仕様にされた理由はなんでしょう？
藤岡　モガの村に直結したモンスターを仕込みたかったからです。『MH3（トライ）』は今までのシリーズ以上に物語性を意識した作りにしていたので、クライマックスで物語につながるモンスターを登場させることで、ナバルデウスが強く印象に残るようにしようと考えていました。物語と密接にかかわるモンスターというのが、ネットワークモードに出していない大きな理由です。
辻本　ちなみに『MH3（トライ）』の原則として、「水中での狩猟は入れるけど、それを強制する形にしない」という事項がありました。でも、ナバルデウスはその発想を逆手にとって水中だけでの狩猟にしちゃうとか、いろいろと特別扱いをしてますね。
――クエスト中に歌が流れるのも特殊ですよね。
藤岡　音楽のスタッフから「歌を入れたい」と言われたのですが、『MH』シリーズでは初めての試みでした。今までのシリーズでは本格的にはやってこなかったんですけど、ナバルデウスは見るからに神秘的じゃないですか。絶対にマッチすると思い、決断したんです。

数多く存在する幻のモンスター そのアイデアが生かされることも

――開発中に見送った幻のモンスターは多いんですか？
藤岡　デザイン決定後や、CGモデル完成後に見送ったモンスターはいません。その前段階となるデザインコンセプトを考える際に見送ることはありますね。
辻本　チャナガブルの話の際に出た水ゲリョスや擬態するクマなども、ある意味では幻のモンスターですから。ほかに覚えているのは……油を出すカメだったっけ？
藤岡　あ、アレね（笑）。「モンスターの生態」をキーワードに考えていた際にスタッフから出た案で、アブラガメと呼んでました。この大型モンスターは甲羅に油が浮き出ていて背中がよく燃えるという（笑）。この派生で肉食植物と共生するカエルという案もありました。このモンスターは口から水鉄砲を出すんですが、ストレスが溜まるとそれが油に変化してしまうんです。で、共生している肉食植物に火がつくと、その火を消そうと油を吹きかけてしまってケシズミにしちゃうという案だったんですが……そもそも、それは共生じゃないだろうと（笑）。共生ではなく、「モンスター同士の関係性」を示すアイデアとして考え直したりもしましたが、残念ながら見送った形ですね。そういう意味では、おもしろいけど残念、というものは多いです。
辻本　アイデアレベルのものなら、数えきれないほどありますよ。でも、そういった過去に見送ったモンスター案のデザインなり、発想なりがフックとなって、それが新たなモンスターに結びつくこともあったり。
藤岡　具体的に例を出すと、そもそも獣竜種のアイデアは『MH』の初期の頃からあったんですよ【イラスト17】。当時は仮に「キングジョー」と呼んでいて、アゴが大きいモンスターでした。その際は飛竜種をクローズアップするために最終的に見送りましたが、そのときに考えたイメージが『MH3（トライ）』で獣竜種を作る際に生かされている部分もあります。『MH』シリーズのチームって、「ボツになっても構わないから」と言って案を出してくれる人がたくさんいるんです。そういう空気は、これからも大切にしていきたいですね。
――外見だけでいえば、この二足歩行のモンスターのデザイン案【イラスト18】も驚きました。デザインバリエーションだけでもかなりの数がありそうですね。最後に、辻本さんや藤岡さんがモンスター制作に関して大切にしていることや注目してほしい部分はなんですか？
辻本　僕の場合、初めて見たときに素直に「いいなぁ」と感じた部分＝ウリになる部分だと思ってます。そして『MH3（トライ）』でそう感じたのは、モンスターの動き（モーション）でした。ぜひ注目してください。
藤岡　モンスター自体と戯れてほしい、かな。素材が欲しいから狩ろうとかじゃなく、別に目的がなくてもそのモンスターに会いたくなるような感覚。キャラクター性にもこだわってモンスターを作っているため、それが願いであり目標で、その実現のために鋭意努力しています。

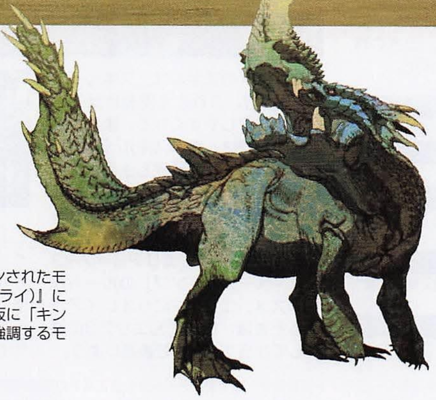
見た目よりも設定よりもゲーム性が大事です。（藤岡）





16

◀砂の海を泳ぐ巨大なジエン・モーランと、それを船で追うハンターが描かれたイメージイラスト。このイラストをもとにイメージがふくらんでいき、ゲーム中でも同じシチュエーションの狩りが再現されることになった。



17

▶そもそもは初代『MH』の際にデザインされたモンスターで、このイラストが『MH3（トライ）』に登場する獣竜種の原案となった。当時は仮に「キングジョー」と呼んでいて、大きなアゴを強調するモンスターとして考えていたという。



18

◀『MH3（トライ）』の登場モンスターのどれとも類似点がなく、異彩を放っているモンスター案。『MH』シリーズのモンスターデザインが、いかに試行錯誤を重ねて行われているかが感じられる。

イベントクエスト攻略 第1回

古の鮫と黒い水晶のチケットを入手して新たな武具を作ろう!

EVENT QUEST



今号からは街で受注できるイベントクエストをピックアップして攻略。一風変わったクエストを楽しみながら、イベントクエストでしか手に入らない素材を集めて特殊な武器や防具を作ろう。

イベントクエストスケジュール 6月18日~7月29日に開催されるイベントクエストをチェック!

6月18日から約1カ月間のイベントクエストのスケジュールは、下のとおり。このなかから今回は「孤島のたまご祭り!」「古代鮫を狩りつくせ!」「水没林の大連続狩猟」の3つのクエストを攻略していく。

●開催されるイベントクエストと参加&受注条件(※1)

月	日	クエスト名	条件
6	18 19	孤島の納品祭り!	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟!	HR9以上
		幻のウラガンキン	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班!	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟	HR51以上
	20 21 22 23	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突!	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		天に業火、地には吹雪	HR51以上
	24 25 26 27	**古代鮫を狩りつくせ!** ②	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟 ③	HR40以上
		紅蓮の宴!	HR40以上
6–7	28 29 30 1	水没林の釣り祭り!	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負!	HR9以上
		孤島のたまご祭り! ①	HR31以上
		電撃の蒼き双渦!	HR40以上
		恐暴の宴	HR51以上
7	2 3 4 5	孤島の納品祭り!	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟!	HR9以上
		すべてを飲み込む口!	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班!	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟	HR51以上
	6 7 8 9	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突!	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		世界を喰らう者	HR51以上
7	10 11 12 13	**古代鮫を狩りつくせ!** ②	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟 ③	HR40以上
		?????	???
	14 15 16 17	水没林の釣り祭り!	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負!	HR9以上
		孤島のたまご祭り! ①	HR31以上
		電撃の蒼き双渦!	HR40以上
		恐暴の宴	HR51以上
	18 19 20 21	孤島の納品祭り!	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟!	HR9以上
		幻のウラガンキン	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班!	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟	HR51以上
	22 23 24 25	ドスジャギィ4頭の連続狩猟	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突!	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟	HR31以上
		?????	???
		天に業火、地には吹雪	HR51以上
	26 27 28 29	**古代鮫を狩りつくせ!** ②	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟 ③	HR40以上
		紅蓮の宴!	HR40以上

※クエスト名に番号(①、②、③)が付いているものは、今回攻略している記事(攻略1、2、3)の数字と対応しています。

CHECK! イベントクエストの仕組みを知ろう

イベントクエストは毎日開催されており、4日ごとにクエストの種類が変わる。街門の案内所に行けば、受注できるクエストをいつでも確認可能だ。イベントクエストのみに存在する「大連続狩猟」とは、異なる大型モンスターが順に出現するクエストのこと。このクエストでは、剥ぎ取りで通常の素材を入手できるが、クリア後の報酬でモンスターの素材や部位破壊報酬などは手に入らない。

●通常のイベントクエストの特徴

- 基本的に4日ごとに5種類のイベントクエストが開催される
- 毎日12:00から翌日の4:00までの間に受注可能
- 複数の異なる大型モンスターを連続で狩猟する大連続狩猟のクエストがある
- 武具の素材となる特殊なアイテム(〇〇チケットなど)を入手できるクエストがある

魅力1 変わったクエストで遊べる!!

ハンターの腰のあたりまでしかない小さなウラガンキンや、通常の2倍近くもある巨大なイビルジョーなど、普段は見られないモンスターを狩猟できる。また、陸上闘技場や水中闘技場といった特殊な指定地で狩猟するクエストもある。



▲陸上闘技場でイビルジョーが2体同時に出現するクエスト。難易度もかなり高いのだ。

魅力2 特殊な武具が作れる!!

特定のイベントクエストをクリアしたときに入手できる「〇〇チケット」などの素材を集めれば、特殊な武具(電撃チケットならライトニングワークスなど)を作ることができる。また、一部の素材が入手しやすいクエストなどもある。



▲光り輝く刀身を持つライトニングワークスは、電撃とカプコンのコラボ武器だ。

砂嵐でジエン・モーランのイベントクエストが出現

空が曇る予兆後、街が砂嵐におおわれると、ジエン・モーランが出現して数日間このクエストを受注できる。上位クラスのジエン・モーランの素材は、このクエストでしか入手することができない。

●ジエン・モーランのイベントクエストの特徴

- 街に吹きつける砂嵐が目印
- 下位、上位それぞれでジエン・モーランが出現するクエストが発生する
- 砂嵐は数日間続き、期間中はいつでもクエストを受注することができる
- 武具屋を除くショップが特売日になる

※掲載されているデータはすべて編集部調べによるものです。

攻1略 孤島のたまご祭り!

クエストデータ					
メイン	飛竜の卵9個の納品	指定地	孤島	環境	不安定
サブA	竜のナミダ2個の納品	種別	採取	契約金	1200z
サブB	リオレイアの尻尾切断	時間	15分	報奨金	30000z

エリア8で採取できる飛竜の卵を9個納品するクエスト。制限時間が15分と短いため、メイン依頼をクリアするには最低でも2人以上の人数が必要となる。一定時間が経過するとフィールドにリオレイアが出現するのが特徴で、飛竜の卵を持っているハンターを追いかけてくる。このクエストは、お金、光るお守り、太古の塊などを稼ぐのが目的のときにオススメだ。

●入手できる主な素材

メイン、サブA、サブB(基本報酬)
鋼のたまご、銀のたまご、さびた塊、なぞのお守り、太古の塊、金のたまご、勇気の証、光るお守り

リオレイア(クエスト報酬)
雌火竜の堅殻、雌火竜の上鱗、雌火竜の翼膜、上竜骨、雌火竜の棘、竜の牙×5、爆炎袋、竜骨【大】、雌火竜の上棘

リオレイア(捕獲報酬)
雌火竜の堅殻、雌火竜の上鱗、火竜の骨髄、雌火竜の上棘、火竜の延髄、雌火竜の逆鱗、雌火竜の紅玉

リオレイア(部位破壊報酬:頭)
雌火竜の堅殻、雌火竜の上鱗、雌火竜の紅玉

リオレイア(部位破壊報酬:翼)
火竜の翼爪×2、竜の爪×5、雌火竜の上鱗

リオレイア(剥ぎ取り:本体)
雌火竜の上鱗、雌火竜の堅殻、雌火竜の翼膜、爆炎袋、雌火竜の棘、雌火竜の上棘

リオレイア(剥ぎ取り:尻尾)
雌火竜の上鱗、火竜の延髄、雌火竜の棘、雌火竜の逆鱗、雌火竜の紅玉

リオレイア(落とし物)
竜のナミダ、雌火竜の鱗、雌火竜の逆鱗

POINT スキル「運搬の達人」を発動!

オススメのスキルは、スキル「運搬の達人」。これさえ発動させておけばクリアしやすくなる。また、食事をする際は、食事スキル「ネコの着地術」の発動を優先しよう。高い場所から落下しても飛竜の卵を割らずに着地できるため、エリア8からエリア5に飛び降りるルートを活用できる。普段は「エリア8→7→3→2→ベースキャンプ」のルートがオススメ。エリア2にリオレイアがいるときは、いったんエリア3に誘導してからエリア2を通過しよう。



◀風圧や咆哮でも飛竜の卵は割れるので、近づかないこと。



▶エリア3でスタミナを回復し、走ってジャギィを振り切る。

※1:イベントクエストをプレイするためには、ネットワークにつなぐ必要があります。また、ネットワークモードは有料サービスです。イベントクエストの開催時間は、毎日昼12:00~深夜4:00となります。条件に記載されているHR(ハンターランク)は、街のクエストをクリアしていくことでポイントを獲得し、ポイントが一定以上たまるとハンターランクが上がります。イベントクエスト、闘技大会クエストの開催スケジュールは変更の恐れがあります。ネットワークに関する詳細、最新情報は、「モンスターハンター3(トライ)」公式サイト(http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/3/)などをご覧ください。

攻2略 古代鮫を狩りつくせ!

クエストデータ						
	メイン	サメ型の肉食魚30匹の討伐	指定地	水中闘技場	環境	不安定
	サブA	なし	種別	討伐	契約金	400z
	サブB	なし	時間	50分	報奨金	4000z

水中闘技場で、魚類（サメ型）を30匹討伐するクエスト。防具や護石を装備していないことが受注＆参加条件となっており、クエストが開始してからしばらくたつとロアルドロスが出現する。狩猟しても再び出現し、エリア内に1体居続けるのが特徴だ。基本報酬では古の鮫チケットを入手でき、この素材で作れるシャークキングは、下位クラスのなかでは優秀な武器なのでぜひ作っておこう。


▶納刀状態で水面を泳ぐ姿は必見！

NEW シャークキング



◀鮫の形をしたランス。盾は遊泳禁止の標識になっており、尾ビレの付け根のあたりを持って、鮫の頭部でモンスターを突く。

●入手できる主な素材

メイン（基本報酬）
古の鮫チケット、古代鮫の皮、とがった牙、生肉×2、上鎧玉、尖鎧玉、活力剤、鎧石
ロアルドロス（クエスト報酬）
水獣の鱗、狂走エキス、海綿質の皮、水獣の爪、水獣のトサカ
ロアルドロス（捕獲報酬）
狂走エキス、海綿質の皮、上質な海綿質、水獣の鱗×2
ロアルドロス（部位破壊報酬：頭）
水獣のトサカ、水獣の鱗
ロアルドロス（部位破壊報酬：タテガミ）
海綿質の皮、上質な海綿質、狂走エキス
ロアルドロス（剥ぎ取り：本体）
水獣の鱗、海綿質の皮、水獣の爪、狂走エキス、上質な海綿質
ロアルドロス（剥ぎ取り：尻尾）
水獣の尻尾、水獣の鱗
ロアルドロス（落とし物）
竜のナミダ、狂走エキス、水獣の鱗

POINT 防御力を上げてクエストに挑もう

防御力が低すぎるとロアルドロスの攻撃を食らったときに大ダメージを受けるので、なるべく防御力を上げてからクエストに挑みたい。防御力を上げる方法は、守りの爪、守りの護符、忍耐の種、忍耐の丸薬などのアイテムのほか、武器に備わっている防御力や食事の防御力UPなども該当する。クエストが始まったらロアルドロスが出現する前にできるだけ魚類（サメ型）を討伐しよう。ロアルドロス出現後は、支給専用閃光玉で足止めしながら魚類（サメ型）を狙おう。


▲魚類（サメ型）をある程度討伐すると、海底の横穴からロアルドロスが出現する。


▲支給専用閃光玉は水底で採取できる。回復薬グレートや生命の粉塵なども入手可能。

攻3略 水没林の大連続狩猟

クエストデータ						
	メイン	水獣、海竜、灯魚竜の狩猟	指定地	水没林	環境	安定
	サブA	なし	種別	狩猟	契約金	2550z
	サブB	なし	時間	50分	報奨金	25800z

水没林で、ロアルドロス→ラギアクルス→チャナガブルの順に狩猟するクエスト。大型モンスターの初期位置は、ロアルドロスとチャナガブルがエリア4、ラギアクルスがエリア6。狩猟した大型モンスターが消えると次の大型モンスターが初期位置に出現する仕組みだ。なお、クエスト報酬や捕獲報酬、部位破壊報酬はないので、素材を入手したいときは討伐して剥ぎ取りを行おう。基本報酬の黒い水晶チケットを集めれば、頭防具のシャドウアイが作れる。

NEW シャドウアイ



◀サングラスの頭防具。髪型が反映されるので、オシャレ装備に最適。

●入手できる主な素材

メイン（基本報酬）
黒い水晶チケット、灯魚竜の上棘、上質な海綿質、海竜の上皮、光るお守り、海竜の上鱗、灯魚竜の上ヒレ、重鎧玉、堅鎧玉
チャナガブル（剥ぎ取り：本体）
灯魚竜の上皮、麻痺袋、灯魚竜の上棘、灯魚竜のヒゲ、灯魚竜のヒレ、灯魚竜の棘
チャナガブル（剥ぎ取り：尻尾）
灯魚竜の上ヒレ、灯魚竜の上棘、灯魚竜の棘、灯魚竜の皮
チャナガブル（落とし物）
竜のナミダ、麻痺袋、灯魚竜の棘
ラギアクルス（剥ぎ取り：本体）
海竜の上皮、海竜の上鱗、海竜の背電殻、海竜の鋭爪、海竜の高電殻
ラギアクルス（剥ぎ取り：尻尾）
海竜の尻尾、海竜の上鱗、海竜の逆鱗、海竜の蒼玉
ラギアクルス（落とし物）
竜のナミダ、海竜の鱗、海竜の逆鱗
ロアルドロス（剥ぎ取り：本体）
海綿質の上皮、水獣の上鱗、水獣の鋭爪、上質な海綿質、狂走エキス
ロアルドロス（剥ぎ取り：尻尾）
水獣の上鱗、水獣の尻尾、竜玉
ロアルドロス（落とし物）
竜のナミダ、狂走エキス、水獣の鱗

POINT 火属性の武器を用意して挑もう

ロアルドロスとラギアクルスに対して有効な火属性が付加されている武器を用意するといい。水中でも立ち回りやすいランス、太刀、スラッシュアックスなどがオススメだ。ロアルドロスは地上転がり攻撃を警戒しつつ背後に回り込んで尻尾を狙おう。チャナガブルとラギアクルスは、モンスターの側面から攻撃するのが基本。振り向くタイミングで再び側面に回り込んでダメージを与えていこう。


▲狩猟時間の短縮を目指すなら、狩猟後に次の大型モンスターの初期位置まで移動しよう。


▲ラギアクルスは、スタミナがなくなると地上に上がりやすい。一気にたたみかけよう。

ライターコジのシングルプレイ 「水没林の大連続狩猟」に行ってきました!

ラギアクルスを軸に狩猟の準備

大型モンスターを3体狩猟するこのクエストでは、一番の難関となるラギアクルスの狩猟時間の短縮がカギになりそう。そんなわけで、回復アイテムや力の爪、力の護符などのほかに、捕獲用麻酔玉、落とし穴、シビレ罠も用意。武器は、ラギアクルスの狩猟を考慮してランスの炎槍アグナコトルを選びました。スキルは、ランスと相性がいいものを発動させて、炎槍アグナコトルの白の斬れ味ゲージの短さをスキル「砥石使用高速化」でフォローしてる感じ。肉×酒（体力UP＋攻撃力UP）の食事をとって、さっそくクエストに出発！

●ハンターデータ

武器	炎槍アグナコトル
頭	ドーベルヘルム（研磨珠×3）
胴	セレネGメイル
腕	セレネGアーム（研磨珠、鉄壁珠）
腰	セレネGコイル
脚	アロイGグリーヴ

護石	ガード性能+7
	スロット：1
スキル	斬れ味レベル+1
	耳栓
	砥石使用高速化
	ガード性能+1

勘をとり戻しつつなんとかクリア!

クエストの開始位置はエリア5。エリア4に移動してロアルドロスを攻撃し始めたのですが、なんかハンターの動きがおかしい。上段突きのつもりがなぎ払いになったり、上段突きの3連続が途中で止まったり……。実はすごい久しぶりのプレイなんです。あらゆる攻撃にキャンセル突きを合わせる華麗なランスのテクニックは見る影もなく、ロアルドロスの攻撃を食らって吹き飛んでばかり。装備の強さに甘えてなんとか5分針（時計の針が5分の状態）で討伐に成功しました。

次はラギアクルスです。2体目になるとある程度思ったように動けるようになり、調子よく突きまくりました。ラギアクルスはエリア5→エリア4と移動して、地上に飛び出てしばらくたったところで、脚を引きずりながら水中へ。瀕死状態の合図です。ラギアクルスを追って水中に入った、まさにその瞬間、とあるミスに気づいてしまいました。捕獲用に持ってきた落とし穴がほとんど意味ない……。捕獲したいのはラギアクルスとチャナガブルなんですが、落とし穴でラギアクルスを捕獲するなら休息するエリア8。でも、シングルプレイだとそこに移動するまで時間的に待ってられないんです。チャナガブルは、瀕死状態になるとすぐにエリア8に移動してしまうので、そもそも瀕死状態のときに落とし穴にはめにくい。ミスに軽く落ち込むものの、エリア5に移動したところでシビレ罠を使ってラギアクルスの捕獲に成功。時計は25分針でした。

いよいよ、最後のチャナガブルです。エリア4に戻りながら、頭のなかで狩猟の仕方を模索。どう狩猟しようか→地上に引きずり出したほうが狩猟しやすい→釣り上げよう→釣りカエル忘れた……。ものの数分で再びミス発覚。でもすぐにエリア2で採取できることを思い出し、釣りカエルを入手してチャナガブルの釣り上げに成功。3体目になると完全に腕のなまりが解消され、エリア4→エリア3と気持ちよく突きまくっているうちにチャナガブルが瀕死状態に。エリア8で群がるルドロスを無視しながらチャナガブルを突いていると、35分針で討伐に成功しました。1回目のプレイにしては意外と早くクリアできたので、シングルプレイでもそれほど気構える必要がないクエストみたいです。

コジのボウガン日記（第2話） (第1話はVol.9のP.55欄外参照)最初に作ったのは「フレーム：ミドルボウガン、バレル：ヘビィボウガン、ストック：ミドルボウガン」の組み合わせ。ミドルタイプ（重量30～70）で、LV2 通常弾の装填数を増やしただけのボウガンです。まあ、序盤はパーツの選択肢があまりないですし。このボウガンで村のクエストを進めて、ドスジャギィ、クルペッコ、ロアルドロスは狩猟済み。現在は、ボルボロスの狩猟に向けて新たなボウガンの生産素材を集め中です。



「アイルー村」のニュースをお届けニャ!

スクープ1 『モンスターハンターポータブル 3rd』と連動!

『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村(以下、アイルー村)』が、2010年末発売予定の『モンスターハンターポータブル 3rd』と連動することが決定！　現時点で判明しているのは「マイアイルーのお面を被ったアイルー」という、なんともシュールなCGのみ。どうやらシングルプレイ時にハンターをサポートしてくれるオトモアイルーと関係があるらしいが……。続報に期待！


とってもキュート♥

スクープ2 初回生産分限定の特典が決定!

『アイルー村』の初回生産分には、「アイルー村オリジナルカスタムテーマ（PSP用）」がダウンロードできるプロダクトコードが同梱されている。このコードをPlayStation Networkで入力すると、PSPの壁紙やアイコンなどを、アイルーをテーマにしたデザインへと変化させることができる！　電源を入れるだけですぐにアイルーに会えるという、アイルーファンにはたまらない特典となっている。予約して確実にゲットしよう！

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村™



かわいいアイルー達が勢揃い!

発売日決定! ぽかぽかライフが始まるのは

アイルー達とスリルたっぷりのクエストへGO!

村を賑やかにするために、探検クエストに挑んで素材を探すのも本作の魅力の1つ。探検クエストは横スクロールで進んでいき、目的のものを入手してアイルー達を無事にゴールに導くことができればクエストクリア。クリアのカギを握るのは、一緒に行動するアイルー達が出す提案。プレイヤーはこの提案を状況に合わせて選択しながら、数々の難所を突破する必要がある。提案はアイルーの性格や特徴によっても変化するので、連れていくアイルーの選択も重要になる。ちなみに、探検クエストにはシリーズでおなじみのモンスターが多数登場。のんびりとした生活とは違ったスリリングなクエストが楽しめる。今回は、それらのモンスターとともに、新たに判明したゲームシステムを紹介！

『ぽかぽかアイルー村』はこんなゲーム!

本作は『モンスターハンター』シリーズに登場するアイルーが主役。マイアイルーを操作して村の仲間とコミュニケーションを楽しみながら仲間や施設を増やし、村をさらに賑やかにしていこう！



▶『モンスターハンター3（トライ）』にもいたギィギも登場する。

アイルー達の提案に注目ニャ!

もぐる



◀強靭な前脚から繰り出される突進と、牙での噛みつきが恐ろしいティガレックス。今にも攻撃されそう！　どうする!?



▶仲間から3つの提案が出されたので、状況を判断してマッチする提案を瞬時に選ぼう。なかには、この状況であっても眠ろうという怖いもの知らずの提案もあるが……。ここでは一番右の提案「もぐる」を採用！



◀地面に潜ってティガレックスの噛みつきを見事回避！　モンスターから受ける攻撃を最小限に押さえることもクエストクリアの重要なポイントとなる。提案は状況に合わせて提示されるようだ。モンスターの動きに注意しながら、アイルー達の提案を見逃さないようにしたい。

投げる

▼後ろにあるヤシの実を手に入れれば、ヤオザミに投げつけることができそうだが……？



前進

▼突進してくるブルファンゴには地面に潜るヒマもなさそう。もはや前進あるのみ!?



攻撃



◀ババコンガへの決死の攻撃！　画面下の「やる気ゲージ」に連動する提案もあるのだろうか？

攻撃を受けるとやる気がダウン!



◀ダイミョウザザミのハサミが迫る！　攻撃を受けてやる気がなくなるとクエスト失敗となる。

なんとかやる気を保って攻撃してほしいニャ!

スクープ3 購入者プレゼントキャンペーンを実施！

初回生産分には「モンスターハンター × ハローキティコラボぬいぐるみ」が当たるチャンスも！　8月26日～9月30日の期間内に、初回生産分に同梱されているチラシのQRコードからアクセスして応募しよう。抽選で前述のコラボぬいぐるみが計100名（キティアイルー・アイルーキティ各50名)、オリジナルアイルーストラップが1000名に当たる。コラボぬいぐるみは、本キャンペーンのために制作された超レアなグッズなのだ！

スクープ4 イーカプコンで予約すると限定特典が付く！

『アイルー村』の購入は、カプコンのキャラクター商品がなんでも揃うカプコンオフィシャルショップサイト・イーカプコンがオススメ！　限定先着特典として、便利な「アイルーキーフック」と、スイカパジャマ姿がカワイイ「プーギーマグネット」がセットで付いてくる。イーカプコンだけの特典なので、気になる人は要チェック！さらに、公式モバイルファンクラブやモンハン部の会員であれば、ソフトの価格が5%オフになるサービスも！

スクープ5 今夏「ぽかぽかアイルー村」のテレビ放映が！

大スクープ!!　あの「秘密結社 鷹の爪」でおなじみのDLEによる『アイルー村』のオリジナルフラッシュアニメの制作が決定！　フラッシュアニメは毎日放送をはじめとするテレビ地上波や衛星放送での放映を予定。さらに『アイルー村』公式サイトなどでの配信のほか、DVD化も検討中だとか。アニメになったアイルー達がどんな活躍を見せてくれるのか、そして気になるストーリーは？　今後の情報に注目しておこう！



待ちに待った発売日が決定!!　『モンスターハンターポータブル 3rd』との連動やアニメ化など、続々と大スクープを飛ばすアイルー達の勢いはまさに天井知らず!?　今回は、そんなアイルー達のドタバタ探検クエストの様子を詳しく紹介！

8月26日！

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村			
2010年8月26日発売	¥3,990(税込)		
PSP	ジャンル	ETC(アイルーライフ)	冒険
	メーカー	カプコン	
	備　考	プレイ人数:1人用(アドホック時は最大4人)	





▶マルチプレイ時には1人のプレイヤーあたり最大6匹のアイルーをクエストに連れて行ける。プレイヤー同士で協力し、助け合っていけばスムーズにクリアできるかも!?



◀クエストクリアの生命線となる「やる気ゲージ」は寝ると回復。マルチプレイなら一方は攻撃、もう一方は寝て回復といった協力プレイも可能。





俺だけの狩られ道

誰にでも忘れられない「俺だけの」狩られ道がある

これまで『MH』シリーズの記事に携わってきた電撃のスタッフ達が語る、自分だけの狩られ道。ハンターの数だけ物語がある、十人十色のエピソードを披露していこう。

モンスターハンターポータブル 2nd G	
発売中(2008年3月27日発売)	UMD版:¥2,100(税込)/DL版:¥1,600(税込)
PSP ジャンル	ACT(ハンティングアクション)
メーカー	カプコン
備考	プレイ人数:1～4人
	ACT 協力

第二狩 俺だけのディアブロス

「俺だけの狩られ道」第二狩目のお題となるモンスターは、これまで発売された『MH』シリーズすべてに登場している、角竜・ディアブロス。百戦錬磨(?)の電撃スタッフが、そんなディアブロスに対して思いをつづってみた。



角竜・ディアブロス

頭部に巨大な2本の角を持つ飛竜種のモンスター。その角を持つ姿から、角竜とも呼ばれており、縄張りに侵入した外敵に対しては容赦ない。強靭な前肢を生かした突進や、砂中に潜んで地中から獲物を狙うといった攻撃方法をとる。

電撃ゲームス・おしょうのエピソード
遅れてきた角竜ハンター

まずディアブロスといえば……

イ゛エ゛ア゛ア゛ア゛ア゛ア゛ァ゛ァ゛ァ゛!!

……あ、すいません。別に居眠りしながら手が勝手にキーボードを叩いたわけでも、仕事のしすぎで「可哀想な人」になってしまったわけでもありませんよ！　咆哮です咆哮。ディアブロスといえばやっぱ、一度聞いたら忘れられないあの独特の咆哮音でしょう！　ということで、なんとか文字を使って表現してみようとしましたが、日本語表現の豊かさをもってしても、こりゃムリがありますな（笑）。

さて気を取り直して、今回のお題はディアブロスなわけですが、『モンスターハンター』シリーズに登場するモンスターのなかでも、コイツはかなーり「直球」なヤツじゃないかと思うわけですよ。突進する、尻尾振る、地中に潜る、地中から飛び出すといった行動はわかりやすいけど、当たるとイタイ。そういう意味では狩猟というより“闘牛”に近いイメージがありますな。モンスターハンターならぬモンスターマタドール。んでもって何の予備知識もない初見の状態だと「ディアブロスのターンばかりで、いつ攻撃できるんだこの暴れ牛！」ってなるわけですが、相手の動き方や、音爆弾とか閃光玉といったアイテムの使い方を覚えれば、比較的対処しやすいという点が素直でよろしい（あ、そういえば初めて音爆弾の有効な使い方をマスターしたモンスターかも）。尻尾が切れる！　ツノが折れる！　という部位破壊のわかりやすさもよろしい。そしてなによりデカくて咆哮が大迫力。というかコワイ！　シリーズで常連モンスターになっているのもうなずけます。

……などと、さも慣れたふうに語っている自分ですが、実は『2ndG』でのディアブロスの狩猟経験って、多くないんですよね～。たまたま欲しいディアブロス素材＆装備がなかったからかしら？　風圧無効装備としては優秀なんですけどね、ディアブロス装備。ちなみに『MH3（トライ）』でランス使いになってからは、セイバートゥース天（ベリオロスの素材で作成する氷属性のランス）のシャリシャリ音が楽しくて頻繁に狩っていましたが、『2ndG』でディアブロスを集中的に狩りだしたのは、しばらくたって「角王剣アーティラートが欲すぃ～」となってから。ちなみにまだ素材が足りなくて完成していないっス。抜刀術＆斬れ味＋１のスキルが発動する防具はもう作ったのに……。さらには人々が口をそろえて「アレはキツイ！」と語っていたマオウも未挑戦だったりしたのです（電撃マ王編集部のデカ夫に話したら怒られそうなのでナイショ）。

というわけでこの原稿を書く前に、さっきオフライン集会所で上位クエスト「「マ)王　片角のマオウ」にチャレンジしてみましたよ！　強い強いとは聞いていましたが、こちらはすでにG級武器＆防具だし、アクションの腕前はアレだけどディアブロスの動き方自体は把握しているから、1人（＋オトモ）で狩れるはず……って思ったら、油断しすぎて初回はまさかのクエスト失敗（泣）。自分がヘタレなのもありますが、この攻撃力と体力はある意味感動的だわー。確かにこれは、チャレンジできるようになったばかりでクエストに挑戦していたら強烈に印象に残っていたんじゃないかと思います。そういう意味ではクエストって、なるべく受注できるようになったときの装備と腕前で一度チャレンジするのがオススメかもですな。さてリベンジじゃい！

電撃PlayStation・西岡のエピソード
怖い。けどカッコいい角竜

『MH』での怖さはハンパなかった！

たしかシリーズ最初の作品である『MH』のときのこと。ネットワークモードで最も悩ましいクエストといえば、ディアブロスが2頭出てくる「4本の角」でした。『MH』のときのディアブロスは、ほんっっっっっとうに手強くて、怖くて、出会いたくないモンスターの筆頭でした。地中潜り→風圧で硬直→地中から即飛び出しての角攻撃という回避できない連続攻撃で何十回とやられましたよ……。当時はもちろん「根性」のスキルがなかったから、ミスをしたら終了。わずかなミスも許されない緊張感はハンパじゃなかったなぁ。個人的には『MH』のときのディアブロスって、『2ndG』より強かったと思ってます。作品を追うごとにだんだん丸くなっていった印象のディアブロスなんですが（厳しい攻撃方法が減った）、『MH3（トライ）』ではまた凶暴に戻ってました。『3rd』ではいったいどうなるんでしょうね……。ただ、ディアブロスは、怖いモンスターであり続けていてほしいな、とも思ったりします。例えばティガレックスとかテオ・テスカトルとかクシャルダオラとか、『MH2（ドス）』以降に登場した強力なモンスターはいくつもいますが、根源的な怖さを持ったモンスターといえばやはりディアブロスなんです。怒るとものすごい速さで突進をしてくる、攻撃力が高くて一撃で受けるダメージが致命傷になるぐらい大きい、咆哮で長時間硬直させられてしまう、体力があるのでなかなか弱らないなどなど。ハンターごときがどうにもできないような小細工なしの攻撃で圧倒されると、“手強いモンスターに立ち向かっている感”が際立ってきます。電撃さんのクエストでなんですが、ダウンロードクエストの「「マ)王、マオウ再び」で登場する片角のディアブロスは、いわゆる最強クラスのディアブロスです。その恐怖を存分に味わえると思いますので、まだの方はぜひ（笑）。ちなみにこのディアブロスは、電撃マ王という弊社の本で「モンスターハンター」のコミックを連載していたとき、作中で死闘を繰り広げたモンスター。たまに聞かれるんですよね、由来を。



twitterでモンハンを語るコーナー モンハンなう

ディアブロスはデカくて強い！

【電撃側の雑談参加者：kararemichi＝電撃ゲームメディア主筆・倉西、moo_SYUKYUKAI＝電撃PlayStation・西岡、gameosho＝電撃ゲームス・おしょう、ojsenpai＝電撃ゲームス・男塾先輩　※英字の名称はtwitterでのそれぞれのアカウント名になります。それ以外の名称は一般ユーザーの方となります】

kararemichi：で、今日のお題はディアブロスですね。あのうるさいヤツです。あいつには泣かされました……。
gameosho：よろしくです！
kararemichi：初期の記憶が、あんまりないんですよね、ディアブロス。たぶん狩られ道にもほとんど出てきてないような気がします。狩られ道後に書いてましたね。
MAGI_S2：咆哮うるさいですよね。
noranekodotocom：だが咆哮はかっこいいにゃ。それでもきつい攻撃だがw
ryoppe_block：ハンマー使いとしては、耳栓なしでディアブロスを狩りに行くのは落ちに行くようなものですね。
moo_SYUKYUKAI：さっきディアブロス行ってきましたが、やっぱりこわかった…。
kararemichi：なに行ったの？　当然、あれだよね？　あれを1人でだよね。
moo_SYUKYUKAI：ただのG級ディアですよ！　マオウはリハビリが必要です＾＾；
hiro_kurei：ディアブロス……突進・咆哮・地中潜りからの突き上げ、尻尾回転アタックと『モンハン』始めたころは挫折させていただこうかと思いましたw
MAGI_S2：亜種かっこいいね！
kararemichi：亜種はメスなんですよね。ご存知でした？
Rinko71：子供育ててるから神経質になって気性が荒いとかでしたよね。
moo_SYUKYUKAI：無印のときのコワさははんぱじゃなかったです、ディア。
Rohan1192：尻尾がすごく…大きいです。
Shidoooo：もしかしたら1人で狩った事ないかも…。ディアは目、ありますよね？　どこついてんのか見えないですが。
moo_SYUKYUKAI：狩ったあとに見てみてください。むっちゃかわいい目をしてますよ！
ojsenpai：意外とかわいらしい目をしている…ような気がする。
nelotan：つぶらな目がかわいい。
hiro_kurei：壁に刺さって喚いているディアの尻尾斬れるようになったのがディア攻略のターニングポイントだったかな～w
ha_na_da：ハンマーとか狩猟笛だとシンドい。剣は片手剣以外なら余裕だ！（過去形）
ryoppe_block：めまい状態が狙いにくいですからねぇ。
hiro_kurei：ガンナーではいまだに行く気にならないw
kararemichi：そうですか？　高級耳栓必須ですけど、僕、ガンナーの方がいいですけど。
moo_SYUKYUKAI：いっぱしの口！
ha_na_da：ガンナーはむしろ怖いです。突進を避けられる気がしない。
kararemichi：なので、以前、弓で向かっていたときに陛下から「ナルガですよ」と言われて回避性能に回避距離という装備で出て、ようやく狩りました。
moo_SYUKYUKAI：いちばん狩りやすい武器ってなんでしょうね？
ha_na_da：そういえばボウガンは散弾がオススメって聞いたことがあるな。キリンの角に当たるのと同じで尻尾によくHitするとか。



電撃PlayStation・青毛野郎のエピソード
好敵手とか勝手に思ってるよ!
私のスカート、めくらないで♥



ディアブロスって、頭の角で「刺さりにいくぜ！」って感じがするのが、突進大好きなランス使いとしてちょっと共感持てるというか、仲間意識があるんですけど、向こうはそんなのお構いなしに突っ込んでくるわけで。まあ、ガードすれば防げちゃうから怖くないんですけどね。

「ディアブロスは苦手」って人が、周りにはけっこういるんですが、青毛野郎としては、わりと得意なモンスターだったりします。猛ダッシュや地中からの急襲といったやっかいな攻撃も、ガードすればノーダメージで防げますからね。それに斬れ味の悪い武器でなければ、ほぼはじかれないし、ランスは上方も攻撃できるから、肉質がやわらかい尻尾裏や腹も攻撃しやすい。うん、相性いいね！ ……と思っていたんですが、『2ndG』ではちょっと困った事態に。あの子ったら、めくるんですよ。地中からの急襲でめくり上げるんですよ。え、なんことやらさっぱりですか？ ディアブロスって、村上位とG級のクエストだと、地中に潜ったあと、いったんどっか行ったかと思ったら、戻ってきて地中から飛び出してくることがありますよね？ あれがクセモノで、位置関係によっては背後からの攻撃になってしまうんです。いくらランスはガードが高性能とはいえ、背後からの攻撃には無力。つまり、ディアブロスが地中に潜ったら、ランス使いは相手が前と後ろのどちらから出てくるのか読まないといけないのです。これが非常に難しい。というかムリ！ だって、潜ったディアブロスって、こちらの足もとを通過した瞬間に出てくることがありますからね。その場合、後ろからの攻撃扱いになるので、正面を向いてたらガードできません。前を向いて防ぐか、思い切って背中側を向くか、2つに1つ！ 超エキサイティングだぜ！ はっ!? これってFTGの"めくり"みたいじゃん！ ちなみに"めくり"とはFTG用語で、ジャンプ攻撃などで相手の背中側に攻撃判定が当たるように攻めることだ！ その場合、相手は通常と反対方向に入力しないとガードできないぞ！ 説明終わり。『ストII』を世に送り出したカプコンだけに、『モンハン』にもFTGの遺伝子が受け継がれているんだろうなぁ。いや、完全に妄想です。それはそれとして、地中からの急襲への対処法としては、早めに攻撃を切り上げて武器を収納するのがいいよってこと潜るときの風圧に巻き込まれたり角が当たったりしなくなるしね。



◀ディアブロスが潜ったッ！ さあ、前か後ろか、運命のルーレットを回すべし!!



自宅警備員・ダイックのエピソード
初心者ですけど、いいかしら
弾かれちゃうし、狩るよりも刺すのよ

ディアブロスお兄さんはいつ狩りに行ってもおカタいわぁ～!! どのモンスターもフトコロに潜り込んで脚を狙うのが、戦術でもなんでもないマイ狩猟笛ハンティングルールなのですが、弾かれて旧沼地！ じゃなくて砂漠。強い狩猟笛が作れる前はビンビンに弾かれちゃって足腰が鍛えられたものです。プレイスタートがかなり後発組で、電撃モンハンWEBのチーム・スキヤキにスカウトされる前はほぼシングルプレイ。なぜか狩猟笛縛りでがんばっていたころ、ディアブロスくんは猛進すると壁に角が刺さっちゃうという情報を攻略本で知り、狩りよりも、砂漠でダーツ的なゲームとして楽しんでいました。砂漠にだけ出現するモンスターということで、やっかいなのがやはり砂の中に潜ってしまうこと。ドスガレオスほどいやらしくはないけど、千里眼スキルラブな私がまだスキルを付けられるほど立派じゃなかった頃は、ペイントボールを握りしめながらクーラードリンクをケチりながら体力を減らしながら砂漠を走り回りましたなぁ。ケチなのは今も変わりませんが、まだまだひよっこハンターの域を出ない未熟者。ウワサのマオウにいたっては恐ろしくて狩ったことも見たこともないし、いつまでたってもこんな初心者プレイでいいのかしら……。





電撃マ王・無駄にデカ夫のエピソード
「片角」は絶望の代名詞!?
強すぎるのもタマに傷

『2ndG』の「辛かったクエスト」のオールタイムベスト5に入ると思われるのが、「(マ)王 片角のマオウ」ですね。電撃マ王で連載していたコミック「モンスターハンター２（ドス）」に登場した片角のディアブロスを狩るクエストなんですが、これホントに村上位なの!? というぐらい手強い。ネットで「片角のマオウ」で検索をかけると、「片角のマオウ 倒せない」っていう候補が出てくるぐらい手強い。当時、打ち合わせ先で自分がマ王編集部の所属であることを伝えると「ああ！ 片角の！」「ちょうどいいのでひと狩り行きましょう！」などなど、仕事そっちのけで話をフラれまくりました。で、さすがにマ王の編集部員がクリアできないとマズいよねということで、ライトボウガンをかついでクエストにいってみたんですよ、奥さん。シリーズ1作目からボウガン使いですから、今回も余裕でしょ～と思ったら「G級かよ！」とツッコみたくなるぐらいに、体力と攻撃力が高いし。結局、捕獲が成功するまでに3回トライしました。最初から角が1本しかないので、壁に角を刺させて動きを止める作戦が1回だけしか使えないのも難易度を高くしてる理由の1つでしょうか？ マ王クエストのディアブロスは、誌名のとおり魔王のごとく強かったということで。



担当編集・男塾先輩の
モンスターと無頼漢



■こんぺい師匠とマオウやってみた

さて、いきなり始まったこのコーナーでは、自分が今まで出会った思い出深いハンターさんについて書いていこうかと思ってます。自分は「狩られ道おじさん」こと倉西とともに、それはもう日本中で『モンハン』をプレイしてきました。……日本中とか言いましたがウソつきました。主に九州地方です。何このかたより。

で、ここからが本題。倉西とともに『2ndG』の企画で、モンハンフェスタ'07のタイムアタック大会優勝チーム、Jast25'sのこんぺいさんとravenさんにお会いして、ちょっとしたタイムアタック企画をさせていただきまして。その内容とは「1.ターゲットはG級マオウ」「2.現地で即席チームを結成し、練習時間は1時間」「3.本番一発勝負で出たタイムを競う」「4.武器は近接武器とガンナーの組み合わせ固定」というもの。

そして粛々とチーム編成が行われ（満席のコーヒーショップの入口でジャンケン）、倉西とravenさん、自分とこんぺいさんという最強タッグが誕生したのでした。

このときの自分の心情を思い起こせば「勝った！ モンハン遠征博多編完!!」です。なんとなくですが「こんぺいさんのほうがキャプテンぽい＝こんぺいさんがJastの頭脳（ブレイン）」に違いないと思い込んでいたのですな。あのメガネの奥の鋭い眼光が、果たしてそう思わせたのかは、今となっては定かではありませんが。

そして、その後ファミレスで行った作戦会議で、こんぺいさんが打ち出した作戦を聞き、やはり「こんぺい師匠こそ最強。人類60億の頂点に立つお人やっ！」と確信したもんです。こんぺい師匠の作戦とは「ハンマー担当はひたすら脚を狙い、ガンナー担当は弱点属性や貫通弾で攻撃する」というものでした。当時まったくハンマーを使ったことのなかった自分は、得意なガンナーを担当し、師匠がハンマーでマオウの脚を狙います。まったくこのプランに疑問も否定もありません。これしかないと思いました。というか、自分にマオウをこのルールで狩るプランなどあるわけがありません。師匠が「ホットケーキ食ったら勝てるよ」と言えば迷いなく注文しますし、「あの席の女の子をナンパしてきたら勝てる」と言われれば、迷わず行くでしょう。もちろん師匠はそんなことは言いませんでしたが、初めて試してみたプレイで10分弱というとてつもないタイムが出たので、このまま抱かれてもいいと思ったのはいい思い出です。

そして運命の瞬間がやってきたと同時に、ravenさん……いや、raven師匠の恐ろしさを目の当たりにすることになったのです。プランとしては自分達とほぼ同じでしたが、ガンナーは散弾を尻尾の付け根に向けて集中するという違いがありました。この驚くべき作戦によって、raven師匠はマオウをあっという間に狩猟してしまったのでした。

結果としては、こんぺい師匠に悔しい思いをさせてしまい、自分のあまりの無力さに涙も出ませんでしたが、あらためてJast25'sというチームの強さの深奥を見たような気がしたのでした。マオウを7分で……脱帽っす。

km_u148：自分は片手剣以外でやったことないです。
kararemichi：片手剣のコツはなんでしょう。
nelotan：麻痺属性の片手剣に爆弾使いまくって狩った気がする。
ojsenpai：必要なのは勇気じゃないっすか。
moo_SYUKYUKAI：むしろ勇気は邪魔かも。
km_u148：怒り状態じゃないときに、音爆弾→タル爆弾もしくは斬りまくりが基本で、飛び上がりの着地を狙って早めに尻尾切断すればだいぶラクになります。
moo_SYUKYUKAI：藤岡Pが地中から飛び出したところで尻尾の付け根をランスで的確に攻撃しててすごいと思ったことがあります。
nelotan：片手剣、ライトボウガンみたいな身軽に動ける武器で立ち回りました。逃げやすいようにw
keisuke_num765：ガード可能武器が分が良さそうですけど、ほんとにMHってプレイヤーさんごとの得手不得手があるんだなあと。
ajt0g：俺はディアはランスだけです。
gameosho：おお、ここにも同志。
moo_SYUKYUKAI：ランスは風圧が敵ですよね。
kararemichi：ガードすればいいじゃない。
moo_SYUKYUKAI：ガードしちゃうと攻撃チャンスがなくなるんです。
ryoppe_block：風圧でスタミナがガッツリ削られますよ。
gameosho：音爆弾使ったあと角狙いやすいんですよねランス。
kararemichi：ちょっと高いもんね、狙いどころが。でも、太刀でも届いた気がする。
kotamal：ディア行くときは弓が多かったです。角刺してるときは頭から貫通。潜る→音爆弾で穴から抜け出して飛んでるとき、尻尾に連射でした。だいたいこのパターン。
ojsenpai：ところでみなさん、マオウはどないですかね？
MAGI_S2：マオウは手強い！
kararemichi：手強いしデカイ。
ajt0g：マオウは1回やってトラウマですorz
moo_SYUKYUKAI：ディアソルテ装備の名付け親はじつは自分です＾＾（編注：後日調べましたら、開発の方が候補を挙げて、それを西岡が選んだだけでした）
kararemichi：さぁ、どういう意味か語ってもらおうかw
moo_SYUKYUKAI：ソルテはイタリア語かスペイン語で運命って意味ですよ＾＾
noranekodotocom：ディアブロスの素材で出来る近接武器は研ぐ手間が少なくて助かる。
ha_na_da：ディア武器はいいですよね。ハンマー大好き。
moo_SYUKYUKAI：無属性武器としては最強クラスがそろってますね。ディア系は。
ryoppe_block：マイナス会心対策をすると化けますよね。
OggyAnd：狩ったあとに尻尾に貫通弾を撃ち込んで喜ぶ僕は変態ですか？ ビュシャッーーー！ って感覚がたまらないんですが…。
kararemichi：よくやる！ でも弓のときが多いです、僕の場合。
ojsenpai：俺も大好きです！ ビュシャッーーーー!!
moo_SYUKYUKAI：『モンハン』は気持ちよさがいろんなとこにあるから0Kです！ ちなみにですが、ディアの尻尾が剥ぎ取り1回なのは納得してません！ でかいのに！
ha_na_da：うむうむ。モノブロスが2回なんだからディアも2回だろと。
moo_SYUKYUKAI：モノブロスは落とし物で心臓(モノブロスハート)落としますから！
ojsenpai：そろそろ締めましょうか。
MAGI_S2：「ディアブロスの咆哮」とかけまして、「勉強しなさい」とときます。その心は、どちらも「耳が痛い」。お後がよろしいようで。
moo_SYUKYUKAI：マギ師匠に締めていただきました。主催者が締めないトークイベント。それではみなさんまた次回！

twitter企画に関するお願い
今回の雑談に参加された方、ありがとうございました！ 今後も、電撃各誌ではツイッターを使用した企画を掲載させていただくと思うのですが、あらかじめ御了承いただきたい点がございます。本企画に関連してツイートしていただいた内容、また、ツイートしてくださった方のアカウント名は、事前事後の連絡なしに雑誌誌面に掲載される場合があります。御了承ください。この点を御了承いただいたうえで、ぜひぜひ積極的に御参加ください！

最新の『モンハン情報』が満載！

モンスターハンター情報局

MONSTER HUNTER INFORMATION

コンプ魂に火をつける！ ハイクオリティグッズをゲットせよ!!

『モンハン』シリーズの最新情報＆グッズならモンハン情報局におまかせあれ！　今回はグッズ紹介に加えてスペシャルキャンペーンの情報もお届け。あわせてプライズフェアレポートも要チェックです！



グッズ　リアルとデフォルメ どちらがお好み？

モンスターハンター 狩猟武器コレクション Vol.3
●6月22日頃発売　●¥525（税込）

シリーズに登場する武器を精巧に再現した人気アイテム「モンスターハンター 狩猟武器コレクション」の新シリーズが登場。さらに発売を記念して「狩猟武器コレクション THANK YOU キャンペーン」を開催。キャンペーンの賞品は激レア必至!!

●ラインナップ
- ［ランス］セイバートゥース天
- ［大剣］雷迅剣ラギアクルス剛
- ［大剣］タクティクス
- ［太刀］龍刀【劫火】
- ［太刀］ヘルフレイムダンサー
- ［片手剣］ブレイグタバルジン



◀烈火の竜槌。重量感を感じさせるリオレウスのハンマーだ。

▶重厚感がありながらも細部のディティールにまでこだわった一品。

◀▲組み替えると斧モードから剣モードへと変化するギミックが!!

狩猟武器コレクション THANK YOU キャンペーン



A賞 1000名様 龍刀[紅蓮]

◀「狩猟道具収集生活」で人気No.1だった武器が新造形で復刻。



B賞 3名様 狩猟武器コレクション Vol.1 オリジナルフレーム

C賞 3名様 狩猟武器コレクション Vol.2 オリジナルフレーム

※フレームのみでフィギュアは付きません。

応募方法

「狩猟武器コレクション」Vol.1～Vol.3に付いている、いずれかのバーコードを3枚切り取ってハガキに貼り、希望の賞品名・住所・氏名・電話番号、キャンペーンを何で知ったかを明記のうえご応募ください。

※バーコード3枚で1口の応募となります。また、1枚のハガキにつきバーコードは3枚までといたします。

応募締切：2010年8月3日(火)当日消印有効

応募宛先：〒163-0401　新宿三井ビル内 郵便局留　株式会社カプコン 「狩猟武器コレクション THANK YOU キャンペーン」係

抽選発表：当選は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

モンスターハンター カリケシ 第5弾
●7月上旬発売　●1回100円

往年のガシャポンを彷彿とさせる無彩色フィギュアとシールをセットにした「カリケシ」シリーズも、ついに第5弾を迎えることに！　ラインナップは雌火竜リオレイアや水獣ロアルドロスなど全10種類。赤、蒼、緑の3色のフィギュアが用意され、デフォルメされたモンスターのシールはノーマル、銀、金、金ラメの4種類となっている。モンスター以外のシールはノーマル1種類のみ。



◀伝説の古龍・大海竜ナバルデウス。喉元の体毛がボリュームアップし、可愛らしい仕上がりとなっている。

▶小さいながらもゴツゴツとした甲殻が表現された一角竜・モノブロス。今にも突進してきそうなポーズだ。

◀煌黒大剣アルレボとヘリオスシリーズの組み合わせ。凄腕ハンターらしく風格ある凛々しい姿に造形された。

プライズ　集めればカスタマイズも可能なプライズアイテム！

組立式モンスターハンター×PansonWorks ハンターズコレクション2
●6月中旬登場

デザイナーとして活躍する「PansonWorks」がアレンジしたコレクションフィギュアの第2弾が早くも登場！　フィギュアを何体か集めれば、頭や足などの部位を自由に入れ替えられるので、自分の思いどおりのハンターにカスタマイズすることができる。アミューズメント施設などでゲットしよう！



ハンティングカード　新登場のカードスリーブで美しく対戦しよう！

「モンスターハンター ハンティングカード」カードスリーブ
●7月23日発売　●¥525(税込)

「モンスターハンター ハンティングカード」のカードを保護し、外部の傷から守るカードスリーブが、3種類同時に発売される。今回はプレイヤーからの人気が高かったカードイラストを採用。これがあれば新鮮な気持ちで対戦に挑める!?



◀地図を片手にご主人のハンターを先導する、頼もしいアイルーのイラストだ。

＜オトモアイルーVol.2＞



◀雪山で荒々しく咆哮をあげている、鋼龍クシャルダオラの姿を描いたイラスト。

＜鋼龍 クシャルダオラ＞



◀空の王者リオレウスが、まさに炎ブレスを吐こうとする瞬間が描かれている。

＜空の王者 リオレウス＞

なーこのグッズおいかけ日記♥ アイルーファンには嬉しい夏に♪



「組み立て式モンスターハンター×PansonWorks ハンターズコレクション2」のニヤッと顔がLOVEな、なーこです。実は第1弾をゲットすべくアミューズメントでがんばったんですが、ゲットできず……。第2弾が出たら今度こそは確実に手に入れますよ！　さて、先日行われた第20回プライズフェアに行ってきました。プライズフェアというのは、何カ月も先のプライズアイテムをいち早く見られる関係者向けのイベントのこと。『モンハン』関連のアイテムがないかブースに行ってみると、そこには『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』のぬいぐるみが並んでいるではないですか！　アニメ化も決まってイキオイのあるタイトルだけに、今夏からのプライズ展開も多くなりそうですね。もう1つ個人的に気になっているのが、今夏開始予定の同タイトルの一番くじ。コンビニで1回￥500（税込）でくじを引くと必ず賞品がもらえるくじです。また、サンリオ当たりくじでは、カプコン新作発表会で会場をどよめかせたアイルーとハローキティのコラボアイテムが用意されています。　絶対ゲットするっきゃない!!

コレはキニナル！



モンスターハンター どーんとでっかい アイルー/メラルーぬいぐるみ

◀プライズアイテムとして7月に登場するアイルーぬいぐるみは、全長45cmのビッグサイズ！　メラルーも登場するので、両方ゲットを目指してみては？



狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

最近、いろいろなところで聞かれることがあります。

最近、いろいろなところで聞かれることがあります。

「iPhoneで『MH』は出ないんですか？」

知りません。

そう答えると、たいていの方は「狩られ道さんは、出てほしいとは思わないんですか？」という質問に切り換えられます。僕は、基本的に『MH』がどんどん広がっていけばいいと思っています、当然。PSPだけでとんでもない販売本数を記録したわけですが、これがいろんなプラットフォームでリリースされていったら、どれだけ広がっていくんだろうか……そう、想像してみることもあります。特に、コンシューマゲームのプラットフォームではないiPhoneやiPadでリリースされたら、『MH』の存在を知らなかった方にも遊んでもらえるチャンスはぐん！と広がりますよね。そうなったらどうだろう……と想像するのは楽しいです。これは意外なことでもあったのですが、ばりばりのiPhoneゲーマーなのに、実は『MH』をプレイしたこがなかったという方も、少なからずいらっしゃいました。まずは！　まずはPSPなりWiiなりで『MH』を遊んでいただきたい。iPhone版を希望される前にw　近くにやってる方がいらっしゃるならPSPがおすすめですし、オンラインゲームがお好きならWiiでどうぞ！

ちなみに、僕はそんな方々に「どっち買えばいいですか？」と聞かれた時には、PSP-3000をおすすめしています、PSP goではなく。僕自身は、実は最近はPSP goで『MHP 2ndG』をプレイしているのですが、これはまぁ、好奇心もあってのことですw　はじめて『MH』をプレイするという方には、やはり慣れ親しまれているであろう（もともと、ゲームには興味のある方々でしょうから）PlayStationのボタン配列に近いPSP-3000がおすすめです。もうだいぶ慣れましたが、PSP goでは、やっぱりちょっとクセがあります。

ところで、冒頭の御質問にはお答えしていないのですがw　僕はiPhoneで『MH』が出たらいいな、とは思っています、当然、みなさんと同じように。ただ、このままの『MH』が出ることは、正直、望んでいません。理由はいくつかあるのですが、一番大きなものはボタンです。物理的なボタンのないデバイスで『MH』をプレイすることは難しいと思います。それよりは、なにか、『MH』ファンも納得できて、はじめて『MH』に触れるiPhoneユーザーでも十分楽しめる、そんな外伝的なタイトルだったらいいですよね。そちらのほうが健全ではないかと思うのですが、いかがでしょう。

閑話休題。

つい長々と前ふり的ななにかを書き連ねてしまいましたが、今回の本題はこちらです……いや、その、本題というほど立派なものでもないのですが、最近、同じようによくおっしゃっていただくことがあります。

「狩られ道、読みましたよ！」

本当にありがとうございます。リアルにお会いしておっしゃっていただくこともございますし、ツイッターでつぶやいてくださる方もいらっしゃいます。本当に、本当にありがたいところなのですが、はたと疑問が……。

ところでみなさん、「狩られ道豪黒毛」って御存知ですか？

「狩られ道豪黒毛」とは、「狩られ道」の続編として書かれた……わけではないのですが、その、まぁ、続きのような本です。「狩られ道」の発売が2007年11月で、「豪黒毛」は2008年の12月、ど年末に発売させていただきました。わかりやすく言えば、『MHP 2nd』のプレイログで「狩られ道」はまとまっていまして、「豪黒毛」の方は『MHP 2ndG』の内容……ということになるのですが、そううまくはいっていないところが残念ですorz　残念というのはあれなのですが、きれいにわかれてはいませんね。なにせ「狩られ道」にしても「豪黒毛」にしても、書籍化を前提にしてブログで書いていたものではないので、どこでどう切ろうとしてもおかしなことになる。それでも「狩られ道」の時はまだ一本道のストーリーのようにまとまったのですが、「豪黒毛」になると、そううまくはまとまらなかったり、テーマがいくつも存在していたりして……。結果として、「狩られ道」の約3倍のテキストが収録されていたり、確か「狩られ道」の時にはそんなことはしなかったのですが、何日か引きこもって原稿だけを書き続けたり、そんなことをしながら、やっと発売させていただくことができた本なのですが……。

「狩られ道豪黒毛、読みましたよ！」

とは、どなたからもおっしゃっていただけないかわいそうな子なので、今回、ちょっと宣伝させていただこうかと思ったわけです、はい。

「SEIICHI！　SEIICHIーっ！」

雪山エリア8に、僕の声にならない叫びと、最後にSEIICHIおじさんが投げた閃光玉が破裂した。轟竜が、苦しげに大きく吠えた、その雄叫びは今も耳に残っているけど、もうおじさんは帰ってこない。雪原に残されていたのは、おじさんが最後に身につけていた、G級迅竜装備の、そのひとふさの豪黒毛……。

日本中をさわやかな感動が駆けぬけた前作から一年、電撃PlayStationスタッフとPOWER GRAPHIXXが再び集結！　総スタッフ数3.000人、総ページ数400.00ページで贈るハートウォーミングハンティングストーリー。おじさん、僕は今日も気球に手を振っているよ、でも、おじさんの居場所だけは、どうしても、わからないんだ……。

12月26日、少年は、見えない絆をたどりはじめ、そして、ハンターになる。

宣伝と言えば、これです。「狩られ道豪黒毛」がいよいよ発売される！　というタイミングで、僕が書いた宣伝文です。僕としてはですね、張芸謀（チャン・イーモウ）監督あたりのいい感じの中国映画の宣伝をイメージしながら書いてみましたというものだったのですが、弊社営業部／宣伝部は、さっぱり使ってくれませんでしたorz　内容がわからないとか言われたような気がしますが、そもそも内容がわかる宣伝というのを、僕は見たことがないような気もします。

とかなんとかふざけたことばかり書いている「豪黒毛」なのですが、1つだけ……というのもあれですけど、1つ、胸をはっておすすめできる、ぜひ、御一読いただきたい内容も含まれています。それは、僕のヘボさ極まるプレイではなく、「狩られ道」発売から半年経って、全国4店舗のTSUTAYAさんで開催させていただいたイベント、KARAREMICHI TIME ATTACK JAPAN TOUR 08のレポート記事です。これは本当におもしろかった！　御協力いただきました各店舗のみなさま、御来場いただいた多くの方々、本当にありがとうございました。特に郡山開催では開店前から数十名の方にお並びいただいたりして、なんというか、驚きました、単純に。それだけではなく、クエストの数以上に、多くのドラマも生まれましたし、出会いもございました。新潟に住んでいるハンターさんは、金沢と郡山の2回も来てくれたりして、それだけでもびっくりだったのですが、彼がまた非常にうまい狩猟笛使いだったことも、大きな驚きでした。すごかったよなぁ、しかし。あの「武神闘宴」を15分ですよ、15分。4人がかりとはいえ、1人は僕で、ですよ。元気にしてるかなぁ、彼。

結論としては、「狩られ道」だけでなく「狩られ道豪黒毛」もよろしくお願いいたしますというところなのですが、ぜひこの、KARAREMICHI TA JT 08のレポートだけでも、ブログ上でもかまいませんので、チェックしてみていただければと思います。自分で書いた文章なので恥ずかしい気もしますが、楽しそうじゃないですか？　なんか……。

と書きながら、またやりたくなってきたなぁ。どなたか、呼んでくださいませんか、協力プレイをするために！　旅と狩りというのは僕の中でセットになっているようでw　どうせならみなさんが普段、プレイされている環境におじゃまして、ごいっしょさせていただきたいと思うわけです。決してムダに出張にいこうとか、そういうつもりはないのですが、年末の『MHP 3rd』に向けて、こういう準備も必要ではないかと思ったりもいたします。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一 201006071717）

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「ハマリすぎて困るゲーム」

CASE. 5

『ストⅡ』世代を呼び戻し、格闘ゲームに再び活気をもたらした『ストリートファイターⅣ』。その続編である本作が見せた、格闘ゲームの新解釈とは？



スーパーストリートファイターⅣ

●PS3・Xbox 360　●発売中（2010年4月28日発売）
●カプコン　●FTG（対戦格闘）
●¥4,990（税込）／コレクターズ・パッケージ：¥5,990（税込）

前作『ストリートファイターⅣ』に数々の調整を加え、キャラクター10人が追加された正常進化系タイトル。コンシューマ版だけでなく、アーケード版の発売も予定されている。

本作に搭載されたシステムに見る対戦格闘の新たな潮流

オンライン対戦にハマりすぎて積みゲーが増えていく一方です

『スーパーストリートファイターⅣ』（『スパⅣ』）が発売されてから約1カ月半。今でも『スパⅣ』で毎日対戦中のMeganeです。本誌で「めざせ！実績厨！」なんてページを持っているわけですから、実績を稼ぐために、いろいろなゲームをプレイしないといけないわけなんですが……Xbox 360を起動すると、ついつい『スパⅣ』をプレイしちゃいます。前作もそこそこプレイしていましたが、それにしても今作のハマりようはハンパない。何が僕をトリコにするのでしょうか。それは最大8人でオンライン対戦・鑑賞ができる「エンドレスバトル」、ほかの人の対戦動画がゲーム内でダウンロードできる「リプレイチャンネル」などなど、今作より導入された新たなオンライン機能が原因だと思われます。

友達の家でのゲーム大会が毎日開かれているような感じ

1対1のみでのマッチングだった前作と比べて、今作のこのエンドレスバトルは、最大8人が同じ部屋に入ることができます。戦うのはもちろん1対1ですが、同じ部屋にいるほかの6人が同じ戦いを観戦でき、ヘッドセットがあれば、その戦いに対して声でツッコミを入れられます。これはアレですよ、学生時代に友達の家に複数人で集まって、ゲーム大会を開いている感覚ですよ。例えばエンドレスバトルで腕を磨いて、ランクマッチで強さの指針となるBP・PPを稼ぎ、次のエンドレスバトルでそのBP・PPを披露する。前回と比べて上がっている人もいれば下がっている人もいたりして、その変化だけでも話題が生まれます。メンバーのなかにうまい人がいれば、ほかの人の戦いを見ながらアドバイスもできますし、それで上達した人が同様にほかの人にアドバイスできる。この対戦格闘のエコシステムが、今作により確立されたといっても過言ではないかもしれません。

毎日新鮮な対戦動画が入荷！キーディスプレイ機能が神

一方、リプレイチャンネルには世界中の猛者たちによる戦いの記録が、毎日大量にアップロードされています。細かい検索機能などが付いていないため、ピンポイントで見たいキャラクター、プレイヤーの戦いが見られるというわけではありませんが、「New Replay」メニューからであれば、動画内の戦っている人のBPランクがリストに表示されるため、強い人が戦っている動画、というくくりであれば、ある程度絞り込むことができます。特に「Aランク」（BP1500以上）であれば、猛者を通り越した「修羅」ともいえるレベルにあるはずですので、洗練された動きが確実に見られます。しかも、ただ単に動画が見られるわけではなく、戦いのなかでプレイヤーがどういう動きをしていたのか、レバー&ボタン入力を見ることもできるのです。これは非常に勉強になります。低いレベルの話で申し訳ないのですが、僕が非常に感銘を受けたのは、「しゃがんでガードしているように見えても、ただレバーを斜め後ろ下に入れているだけじゃないんだ」ということでした。常に対空技が出せるようにレバーがひっきりなしに動いているんです。これはただキャラの動きを見ているだけじゃわかりません。また同様に、上位プレイヤーであっても余計なレバー入力が意外と多い、ということもわかってホッとしました。ガチャプレイになるのは僕だけじゃなかった。

『スパⅣ』担当ライター&編集に今作の出来映えを聞いてみた

とはいえ、いくら僕が『スパⅣ』はおもしろい、すごいと言っていても、PP2000になかなか届かない、初心者に毛が生えた程度の腕前。今作の対戦バランスなど、深く濃いところまではわからないのが現実です。そんなわけで、本誌にて『スパⅣ』記事を担当していたライター小嶋さん、五郎さん、鏡さん、そして編集担当の谷やんに、今作に対する評価などを聞いてみました。

――いきなりですが『スパⅣ』のいいところって何だと思いますか？

谷やん：本当にいきなりだな。これまでのインタビューで小野プロデューサーも言ってたけど、『ストⅡ』世代の同窓会っていうところかなぁ。

五郎：セービングアタックなどの『ストⅣ』で導入されたシステムを除けば、『ストⅡ』と感覚が近いッスからね。飛び込みから中足波動拳とか、地上でお互いに足払いの間合いを計ってジワジワ動いていたりとか。

小嶋：ただ、コンボとかは目押しが基本になっているから難しいよね。ちょっとタイミングがずれると技がつながらなくなるし、初心者にはコレはどうなんだろうね。

鏡：とはいえ、『ギルティギア』シリーズのように、連続コンボから猛ラッシュをかけられて、何をされてるのかわからない、みたいな状況は少ないので、とっつきやすいとは思います。3D格闘みたいに知識の比重がすごく大きいわけでもないですし。

――今作はキャラクターが35人とかなり多めですが、各キャラ間のバランスなどはどう感じますか？

鏡：ある程度うまい人同士なら、ぶっちゃけていうと相性ゲームですね。全体的にこのキャラはこのキャラには強いけど、逆にこのキャラには弱い、みたいなバランスになっていると感じます。また、前作で猛威を振るっていたサガットと豪鬼の2人が修正されたので、このキャラが文句なしに強い、というのは言いにくいかも。

小嶋：ガイルやバルログなどを筆頭に溜めキャラが強くなっているっていう印象かな。逆にリュウとかのコマンドキャラは相対的に弱体化された感じを受ける。

――なるほど……。それでは『スパⅣ』から始める人や対戦格闘を昔やっていた人向けのキャラは何でしょう？

五郎：ブランカ！（即答）

谷やん：これにはちゃんと理由があって、さっきも言ったように今作は溜めキャラが比較的強くて使いやすいんだよ。ブランカだけじゃなく、バイソンも技がわかりやすいので、初心者は使いやすいと思う。

――オンラインの状況はどうでしょう？

小嶋：前作と比べると、アーケードの大会とかで常連な人たちがオンラインで戦っているのをよく見るよね。

――伝説のウメハラさんとか！

五郎：今回は家庭用がアーケードよりも先っていうのが大きいと思うし、4月にアーケードの全国大会が終わったから、『スパⅣ』に手を出しやすいというのもあるかも。あと、当時俺たちが『バーチャ』で大会とかに出ていたときって、日本中にいる猛者と戦おうとしたらその地方に遠征しに行くか、大会で戦うしかなかったわけなんスけど、今は自宅で戦えるからすげぇな、って思う。

鏡：ただ、有名プレイヤーのリプレイはなかなか上がらないですね。手の内がバレると大会で不利ですから。リプレイ機能は、もう一歩進化すれば対戦格闘になくてはならない機能になるのではと思います。

NO GAME NO LIFE

「もうすぐ」遊べる注目ゲーム

―6月19日～7月28日発売―

DENGEKI GAMES
VOL.10

CONTENTS

『逆転裁判』シリーズの生みの親 巧舟 最新作！

GHOST TRICK™
ゴースト トリック

来ました。コレ、神ゲーです。AVG好きやミステリー好きは、迷わず遊ぶべきでしょう。そんな神ゲーを『逆転裁判』が好きな女性ライター達が遊んでみました！

ゴースト トリック			
2010年6月19日発売	¥5,040(税込)		
DS	ジャンル	AVG(ミステリー)	謎解
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1人用	



ミステリー好きには神ゲー確定ですが、乙女達も気になっているご様子です。

『逆転裁判』シリーズを生み出した巧舟（たくみ・しゅう）氏が手がける完全新作ということで、多くのファンが注目するAVG『ゴースト トリック』。プレイヤーは、イノチとキオクを失ってしまった主人公・シセルとなり、<死者のチカラ>という特殊な能力を使って、自らの死の真相を解き明かしていくことになる。そんな注目作の発売が近づき、『逆転裁判』を愛する編集部の乙女達からも「ちょっと遊ばせて！」コールが。果たして、その感想は？



▲死にたてほやほやのシセル。彼は、"トリック&アヤツル"という<死者のチカラ>を使い、死の危険にある人人の運命を変えていく。

◀物語のなかでシセルと協力関係になっていく女刑事・リンネ。やたらと正義感に燃える彼女をはじめ、個性的なキャラが多数登場。



「私は…私自身の謎を追う。その真実が知りたいだけなのだ」

死の真相にたドリック、タイムリミットは明日の朝。

ひとあし先に死んでいた主人公
シセル
気がついたらすでに死んでいた、謎多き人物。イノチだけでなくキオクもなくしている。基本的にはクールな性格だが、ときには動じることもある。

STORY なくした記憶の先にある"私が死んだその理由"

主人公・シセルが目覚めたとき、彼はすでにタマシイだけの存在となっており、肉体はゴミ捨て場で物言わぬシカバネと化していた。イノチとともにキオクを失っていた彼は、"トリック&アヤツル"という死によって得た不思議なチカラを駆使して、自分の死の真相を追うことに。唯一の手がかりはシセルの死の瞬間を目撃したと思われる女刑事・リンネ。だが、彼女も殺し屋に殺されてしまう……。

シセルのタマシイが消滅してしまうタイムリミットは明日の朝。はたして、彼は無事に事件の裏に秘められた"真実"へとたどりつけるのだろうか？



目覚めたシセルには記憶がなかった
◀何も覚えていないシセルは、ゴミ捨て場で出会った謎の電気スタンド・クネリの導きにより、自らが持つ<死者のチカラ>の使い方を知る。



さらに目の前で赤毛の女性が危機に
▶殺し屋に狙われる彼女を救えるのはシセルの特殊なチカラだけ。"トリック&アヤツル"を使い、死の運命を変えよう。

『逆転裁判』ファン meets『ゴースト トリック』! 編集部の乙女達が遊んだ反応は?

なんだか気になる『ゴースト トリック』。乙女達が気になった理由や遊んでみた感触を、座談会形式でお届けします。

女だらけのドキドキ座談会Part.1 『ゴースト トリック』のココが気になる!編

参加した人	コアゲーマー系乙女	ライトゲーマー系乙女	マニアック系乙女
	モユコ(20代後半)	綾瀬(20代後半)	ライト(20代前半)
	本作の記事の担当ライターで、GBA時代から巧氏の作品が好き。実は腐女子でもある。	キャラゲー好きで、あまりゲームはうまくない。『逆転裁判』はみっちゃん(御剣怜侍)LOVE。	性別や種族を問わずにかわいいもの好き。ゲーム歴は短いが、手広くいろいろ遊んでいる。

『逆転裁判』と違うよね……の印象が公式サイトで一転!

ライト うおおおお! 『ゴースト トリック』、サイコーでしたっ★
モユコ あらま、いきなり座談会を終わらせちゃったよ、この子は。
ライト だってだって、すんごくおもしろいよ、コレ! 一夜の物語だから短いと思ってたら、ボリュームがすごいし。まさかシセルが……。
綾瀬 ストップ。ネタバレ禁止。
モユコ そして暴走も禁止。ちゃんと座談会を始めましょうね。そもそもみんなは、どんなきっかけで『ゴースト トリック』が気になったの?
ライト えっと、『逆転裁判』を作った人の最新作だから。自然の流れかな。
綾瀬 私も同じく。モユコちゃんは?
モユコ きっかけはみんな同じか(笑)。『逆転裁判』、おもしろかったもんね。
綾瀬 でも正直なところ、本当の意味で気になり始めたのは最近かな。ちょっとイメージと違ったから、そんなに興味が湧いてなかったのよね。
ライト それ、あたしも。『逆転裁判』と違って、なんだかマジメそうというか……。ノリが違うな～って感じ?
綾瀬 シセルのルックスは悪くないんだけど、『逆転裁判』のみっちゃんとかゴドーみたいに、主人公のライバル的男子がいないじゃない? そこがいないのに、私にどうしろと?
モユコ うん。どうもしなくていいよ。
ライト ジーゴじゃダメだった?
綾瀬 もうちょっと若いのがいいわ。
ライト そっか。あたしはクネリでもイケるよっ★ 愛は人種を超えるっ!
モユコ 脱線やめようよ～。じゃあ、本気で気になり始めたのはいつ?
ライト あたしは公式サイト(注1)の体験版(P.173を参照)。そこで実際に遊んでみたら、「あ、意外と軽いノリなのね」ってピンときた感じ。あと、キャラの動きがすごかったっ!
綾瀬 あの動き、ヤバいよね。私も公式サイトで動画を見たのがきっかけ。ミニキャラの動きや表情がホントにすごいわ。それと、巧さんっぽさが感じられるセリフにやられた感じかな。
ライト かけあいのテンポがいいよね。
モユコ GHOST Tweet(注2)での巧さんのコメントも、独特のテンポ感があるもんね。
綾瀬 私はやっぱり、キャラゲーとしての『逆転裁判』が好きだから、それを『ゴースト トリック』にも求めてたのよね。具体的にはイケメン(笑)。でも、別にイケメンじゃないキャラもおもしろかったのが『逆転裁判』だったわけで、イケメンがいなくても『ゴースト トリック』はおもしろいかも、って感じ始めたの。動画を見てから。
モユコ イケメンイケメンってうるさいよ、アンタ(笑)。死の4分前に戻れるとか、"トリック&アヤツル"とか、システム部分はどーなのよ?
ライト すごくイイよ! ゴーストになって間接的に謎を解いていくなんて初めてだもん。素直に驚いたよ。
綾瀬 私は正直、システムよりもキャラが大事だから、むしろ実写のミサイル(注3)のほうが気になってたわ。
ライト 斬新すぎるから、遊んでみないとわかりにくいかもね。「まずは体験版を遊ぼう!」ってのが結論かな。
モユコ だから、順番を守って座談会を進めようよ～。結論早すぎっ!
綾瀬 でも、大事なこと。公式サイトで動画を見る&体験版を遊ぶ。『逆転裁判』好きは、それがマストだと思う。

TOPICS 完成披露パーティで聞いた巧氏のちょっとイイ話

6月2日に行われた本作の完成披露パーティでは、巧氏が開発秘話を語る場面も。とにかくキャラの動きに力を入れたとのことで、氏自身が実際に動きながらモーションを作ったことや、歩くシーンだけで1カ月かけた部分もあるとの秘話が明らかになった。



◀ゲストとして、キャラメルマシーンと腐男塾が応援にかけつけた。

KEY WORD

■注1:公式サイト
プロモーション動画やPC用体験版、巧氏によるコラムのほか、テレビ番組風の動画(P.171を参照)まで楽しめる。まずはお試しあれ。
<公式サイトアドレス http://www.capcom.co.jp/ghosttrick/>

■注2:GHOST Tweet
巧氏自らが発信している公式のTwitterアカウント。ゲーム開発の裏話だけでなく、下に掲載しているラブリーなミサイルの写真も楽しめる。アカウントは「takumi_gt」、ハッシュタグは「#takumi_gt」。

■注3:実写のミサイル
巧氏の愛犬であるポメラニアンのミサイルくん。GHOST Tweetに登場するやいなや、一躍人々の心をわしづかみにした人気キャラ。



◀公式サイトのGHOST TVからのワンシーン。ラブリーです。

CHARACTER シセルにかかわる人々❶



クネクネ動く電気スタンド

クネリ

シセルが初めて出会う存在。シセルに多くの情報を与えるが、その正体は不明。



至近距離からの殺しはオマカセ

ド近眼のジーゴ

リンネを狙う殺し屋。近眼のため、ターゲットにものすごく近づいてから発砲する。



創造の神と語らうシメキリ前の美女

ムラサキのマダム

真っ赤な部屋に住むマダム。シメキリ前のようで、何やら一心不乱に執筆中。



39度の熱にうなされるおてんば

マダムのムスメ

ムラサキのマダムのおしゃまなムスメ。今夜は39度の熱を出して寝込んでいる。

『ゴースト トリック』の遊び方をQ&Aでチェック

4分でわかる<死者のチカラ>①

今夜、この街で起きている謎の事件。その真相を追い求めるうえで重要なのが、シセルに与えられた<死者のチカラ>。ここで、その基本システムを確認しよう。



Q さっそくだが、私はいったい何をすればいいんだ?



A 目の前にいる死者の運命を変えることで、真相に近づいていきましょう。

<死者のチカラ>① ─"死の4分前"に戻り、死者の運命を変えられる

死によって特殊なチカラを得たシセルは、"亡くなった人物が死を迎えた4分前"にさかのぼることができる。だが、これだけではまだ運命は変わらない。シセルはその過去の世界で、そこにあるさまざまなモノにとりつき、さらにそれらをあやつって死の原因をとり除くことで、人々を襲う"死の運命"を回避させられるのだ。このようにして、運命を変えて重要な人物を助けると物語が進み、次なる事件へと進めるようになる。



カギとなるのは"トリック&アヤツル"

◀<死者のチカラ>である"トリック&アヤツル"でさまざまなモノを操作。あやつると何が起きるかは、とりついたモノしだい。



"4分間"は何度でもやり直せる

◀死の運命を変えられなかった場合でも、"4分間"は何度でもやり直せる。ゲームオーバーの概念はないので、自分のペースでプレイしよう。



Q 運命を変える…具体的にはどうすればいい?



A まずは"トリック"ことをオススメします。

<死者のチカラ>② ─無機物に"トリック"ことで移動できる

シセルは自分のタマシイとモノの"コア"をつなぐことで、そのモノにとりつける。ギターや自転車など、現場には多くのモノが存在しているが、とりつくことができるのは青白い光を放つ無機物のみとなる。

とりつける対象はさまざま!





…と思いきや例外もあるようです。

死者は生者には見えず言葉を交わすこともできない。だが、シセルは亡きがらにとりつくことで死者と意思の疎通ができる。



◀人だけでなく犬とも話せる。

How to "トリック"



①"トリック"パネルをタッチ

◀通常時、画面左下に表示された"トリック"パネルをタッチすると、画面が赤くなり死者の世界へ。

②コアとコアをつないでとりつく

▶青白く光るコアにはとりつくことが可能。タッチペンで線を引くようにコアをつなげば移動可能。





正義に燃える前のめり刑事

リンネ

正義に燃える新米刑事。シセルの死の瞬間に居合わせていたようだ。彼女自身も命を狙われており、何度も命を落としては、シセルに救われることに。

CHARACTER シセルにかかわる人々②



カバネラ

特別捜査班を指揮する刑事。軽やかなステップで現れ、踊るように捜査をする。



警官

何やらいろいろな意味でガケっぷちにいる警官。手柄とは無縁の存在らしい。

女だらけのドキドキ座談会Part.2
実際に触ってみたら…すっごいヌルヌル!?編

声をそろえて大絶賛！ こんな動き、初めてです♥

モユコ　ここからは、実際に遊んでみた感想を話していきましょ～。ファーストインプレッションとして、グラフィックやサウンドはどうだった？
ライト　ミニキャラ萌えっす★
綾瀬　びっくりするくらい動くわよね。
ライト　ヌルヌルな動き（注1）のインパクトは本当にスゴイ！　キャラはもちろん、何かをあやつるときのアクションも細かすぎ。いい仕事を見せてもらったって感じがするねぇ～。
モユコ　だよね！　モノが落ちるときの動き1つとっても新鮮な感じ。ゲーム的には2Dなんだけど、遊んでると3Dのような立体感を感じてきちゃう。これってすごいよね。
綾瀬　指が1本ずつ動いているわけじゃないけど、遊んでるときの感覚的にはそのくらい細かく見えたわ。電話をかけるときとか、特に。
ライト　『逆転裁判』でバストアップキャラがアニメっぽく動きまくるのにハマったような感覚で、ミニキャラの動きも好きになっちゃいますよね～。ミサイルのしっぽふりふりとか、もう、たまんないですっ！
モユコ　わふわふ抱きしめたくなるよね♥　あと、遊んでるとセリフや動きをマネしてみたくなるのは私だけ？
ライト　なるなる（笑）。あれはなんでなのかな？　ミニキャラがあまりにかわいく見えるからかな？　フシギ！
綾瀬　オーバーリアクションが気持ちよさそうに見えるのよね。それに、会話の流れのなかでテンポよく見せられるから、すごく印象に残るし。
ライト　『逆転裁判』もそうだったけど、音楽を含めた演出のテンポが気持ちいいよね。ここでこの曲が来るのかっ！　バッチリです!!　みたいな。
綾瀬　かっこいい曲が多いわよね。ちょっとミステリアスな感じがありながら、熱い部分は熱くなる。耳に残るわ。
モユコ　知ってると思うけど、音楽を手がけた杉森雅和さんは『逆転裁判』サウンドの生みの親。『逆転裁判』ファンにはきっとしっくりくるはずよ。
ライト　なるほどっ！　道理でなんだか心にしみたわけだねっ★
綾瀬　ねえねえ、グラフィックに話を戻すけど、『ゴースト トリック』って、舞台演劇に似てるかも。
モユコ　たしかに、ステージを輪切りにしたような見せ方よね。
綾瀬　最初は映画やテレビかなって思ったんだけど、テレビとかの見せ方って、基本的には主人公を追うとか、大事なシーンを見せるとか、視点がぐるぐる変わるのよね。それに比べて舞台演劇は、基本的に視点が固定されてるじゃない？　だから、キャラの細かな演技に集中できる気がするの。
ライト　ん～。ムツカシイことはわからないけど、舞台の上でミニキャラ達が演技してるって感じはするかな。
モユコ　あたしの場合は、「ゲーム画面の中のちっちゃい人々をのぞき見する」みたいな感じかも。けっこう室内が出てくるからかもしれないけど。
ライト　そもそもシセルは普通の人には見えないから、いろいろと盗み聞きしてる感じだしね（笑）。
綾瀬　（シャワーシーンとかあるといいなあ。こっそりのぞきたい）。
モユコ　聞こえてる聞こえてる（笑）。話が飛ぶけど、シセルのツンツン髪がシャワー浴びてペタってなったとことか見てみたいよね～♪
綾瀬　あ♥　かなり萌えるかも。
ライト　サングラスの下に隠された目も気になるよ～。ゲーム中でもそうだけど、記憶をなくしてるせいもあってか、シセルの性格ってよくわからん。でも、そこがいいっ★
綾瀬　イラストだけ見たらクール系かキザ系かって感じだったけど、遊んでみるとどっちでもない感じかな。
モユコ　とりあえず、マイペースだよね。基本的には自分の記憶と死の原因を探ること以外には興味がない感じで。でも、なんだかんだと人助けをしちゃってるところがかわいい♥
綾瀬　あと、何気にツッコミうまいわよね。毒舌ってわけじゃないけど、キャラとのセリフのかけあいで、ズドンとキレイにツッコムというか。
ライト　そのへんの感覚は、『逆転裁判』に近いかもね。あれもボケとツッコミのセンスがグッジョブだったし★
モユコ　あとはやっぱり、ヌルヌルの動きの迫力が大きいよね。めっちゃ存在感あるもん。このシセルの死にポーズとか大好き♪（携帯電話を見せる）
ライト　なにそれ!?　ズルイ！　かわいい！　どこにあるの？
モユコ　公式モバイルサイトで無料でもらえるよ。ミサイルの絵文字とか、携帯電話用のサービス（注2）も始まってるから、ぜひ見てみるといいよ。
ライト　おおおお！　絶対見るよ!!


◀ある意味、舞台演劇？　とにかく動きまくります。

TOPICS　公式サイトでは2本の動画番組が配信中！

本作の公式サイトでは、テレビ番組風に作られた2本の動画番組が配信中。1本は開発スタッフが出演する「GHOST TV」（毎週火・金曜更新）。また、AKB48やアメリカザリガニ、市井沙耶香など、20名以上の有名人によるプレイ動画も期間限定で配信中(毎週金曜更新)。


◀どちらの番組も毎週更新。特に金曜は2本とも更新されるのでお見逃しなく。



▶GHOST TV には巧氏ら開発スタッフも出演。開発の舞台裏も見られるかも？

KEY WORD

注1：ヌルヌルな動き

本作のミニキャラは、とにかく細かく動くのが特徴。まさに百聞は一見にしかずなので、公式サイトなどでその動きを体験してみてほしい。「ヌルヌル」という言葉が間違っていないことがわかるはずだ。


▲銃を撃つだけでもこの細かさ。実際はもっともっと細かく動きます！

注2：携帯電話用のサービス

携帯電話用の各種サイト（※1）では、本作に関するさまざまなサービスが配信中。ソフト発売後もどんどんとコンテンツが追加される予定なので、まめにチェックしてみよう。



◀印象的なシセルの死にポーズ。公式モバイルサイトでは、無料でデコ素材を配信中（無料会員登録が必要）。

公式モバイルサイト
PCと同様に動画や巧氏のコラムを閲覧できる。気軽にぜひ！

カプコン★デコ
シセル達の待ち受け画像や絵文字を配信中(月額税込￥315)。

カプコン着音画報
本作のクールな待ち受け画像用カレンダーを配信している(※2)。

※1：一部の携帯電話やスマートフォンからはご利用できません（2010年6月時点）。　※2：ドコモは月額税込￥210、auは月額税込￥150、ソフトバンクは月額税込￥157。



監察医
まるで死人と見まごうほどに、顔色の悪い監察医。シセルの検死を担当する。



管理人
何よりもハトを愛し、さらにハトからも愛されている、ゴミ捨て場の管理人。



ミドリの刑事
事件現場を捜査する、ミドリ色のスーツを着た刑事。妻の体重に悩んでいるようだ。



ビラを配るオトコ
公園でビラ配りをしている不審な男。公園の宅地化に反対する、その理由とは？

4分でわかる<死者のチカラ>②

『ゴースト トリック』の遊び方をQ&Aでチェック

シセルの持つ<死者のチカラ>は"トリック"ことだけじゃない。もう1つの能力である"アヤツル"のシステムについて、詳しくチェックしていこう。



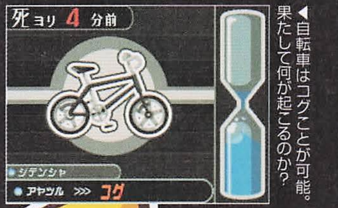
Q まさか、死者の私にできるのは"トリック"ことだけなのか…？



A "アヤツル"こともできますよ。

<死者のチカラ>③ ─"アヤツル"ことでいろいろなモノを動かせる

ギターなら「鳴らす」、遮断機なら「上げる」など、とりついたモノによっては固有のアクションを行える場合がある。これらのアクションは、モノをあやつることで発生。また、その結果が影響して現場の状況が変わり、新たな仕掛けが生まれることもある。



◀自転車はコグことが可能。果たして何が起こるのか？

How to "アヤツル"



❶あやつりたいモノにとりつく

◀気になるモノにとりつく。そして、右下のパネルをタッチ。



❷"アヤツル"をタッチ

◀遮断機をあやつることで殺し屋を妨害！

"アヤツル"ことでナニかが起こる



ベルを鳴らすと……

◀レストランのテーブルに置かれたベル。これをあやつることで鳴らすと……。



ウエイトレスがやってくる！

▶ベルの音を聞きつけて、ウエイトレスがさっそうとテーブルにかけつける！



事件の手がかりを発見？

◀ゴミ捨て場の管理室で、事件の手がかりらしきアヤシゲなノートを発見！



"アヤツル"で調べることが可能

▶これをあやつると、中身を調べることができる。何が書かれているのか？

デンワ線を通じて別の場所に移動できます。

タマシイとなったシセルは、デンワ線を利用して離れた場所に移動することができる。現場にいる人物がデンワを始めたら、すかさずデンワにとりつくこと。通話先のデンワ番号を入手でき、移動できる場所が増える。



◀番号を入手すれば、デンワ線を伝って移動ができる。



▲番号を入手しても、移動した先がどこなのかはわからないことが多い。



「カノンがカベごとフミつぶされたら
アンタも困るでしょ？」

CHARACTER シセルにかかわる人々③

おてんばレディと必死なナイト

カノン&ミサイル

とあるマンションの一室で留守番をしているレディと、彼女を守ることに必死な子犬。運命のイタズラによって、事件に巻き込まれてしまうことになる。



夜の公園に現れる双眼鏡を持つ不審者

双眼鏡のオトコ

公園の高台で双眼鏡をのぞくアヤシイ男。ビラを配るオトコにつきまとわれている。

女だらけのドキドキ座談会Part.3
いろんな意味で謎解きにハマる！編

操作やシステムは超簡単 謎解きはちょっぴりハード？

モユコ　いよいよクライマックス！AVGとしての感想を語りましょう!!
ライト　文句なしの傑作だよねっ★
綾瀬　遊ぶまではシステムがすごく複雑そうに見えたけど、思ったよりもシンプルでわかりやすいのよね。基本的には"トリック"と"アヤツル"の2つを使うだけで、何をすべきか明確（注1）に示してもらえるのは嬉しいわ。
ライト　というか、実際はあやつることがとにかく重要で、とりつくことは主に「移動するため」だしね。
モユコ　モノからモノにとりついて移動する感覚って楽しいよね～。タッチペンでピュッピュッて感じで。
ライト　あたしは十字ボタンでの操作派かな。タッチ操作よりもタマシイを動かす方向を細かく狙える気がするし。
モユコ　それはライトちゃんのタッチ操作がガサツだからじゃない？
ライト　むかっ。そんなことないよう。"アヤツル"を使うタイミングも、ボタン操作のほうが間違えにくいし。
綾瀬　ねえねえ、おもしろいのは認めるけど、ちょっと難しすぎない？
モユコ　そう？　悩みながらいろいろ試していくうちに「あ！」って閃いて謎が解けるバランスが絶妙じゃない！
ライト　でも、たしかに歯ごたえはあると思うな～。なんとかクリアはできたけど相当悩んだよ。絶妙なヒント（注2）に助けられた感じかな。
綾瀬　ヒントが出るのは本当に助かってるわ。失敗してやり直す前とかには、シセルの独り言とかでアドバイスがもらえるし。でも私は、10回間違えたら答えを教えてくれるぐらいの親切機能が欲しかったなあ。
ライト　いやいや、それはもはやミステリーでもAVGでもないでしょ（笑）。
綾瀬　だって、『逆転裁判』と違ってコマンド総当り作戦ができないんだもん。シナリオやキャラが気になるから、続きの展開が気になるのに～。
ライト　大丈夫！　あたしだって、なんとか最後までいけたんだから。たぶんね、綾瀬ちゃんみたいな女子が難しく感じるのは、謎解きを狭い視野で考えちゃうからだと思うの。一問一答クイズみたいにいきなり正解を目指すんじゃなくて、何かをあやつることで起きた小さな影響を見逃さないようにするといいよ。そういう小さな影響が積み重なって、思わぬ大きな影響につながることだってありえるんだから。
モユコ　そういう意味では、バタフライエフェクトみたいな部分も『ゴースト トリック』の魅力だよね。
綾瀬　風が吹けば桶屋が儲かるっていうか、思わぬことが思わぬ影響へと連鎖していくことですよね。
ライト　ある意味、シナリオやキャラもそうなんだよね。小さな伏線がからみあって、謎が謎を呼んで、意外な結末にたどりつくってヤツ。おもしろいゲームはほとんど自然にそうなってるけど、『ゴースト トリック』は特にその見せ方がすごいと思ったよ。あたしがハリウッド映画の監督だったら、絶対に脚本をお願いしてるよっ！
モユコ　どんな例えなんだか（笑）。でも、絶対に結末を人に話しちゃいけない物語ってのは、まさにこのゲームのことだよね。最初から最後までクライマックスばかりだから、結末どころかとにかくネタバレ厳禁だけど。
綾瀬　う～ん。逆にズルしてでも先を見たくなっちゃうじゃない（笑）。
ライト　がんばれ～。謎解きが苦手な女子もいると思うけど、ミサイルに会うまでは絶対にがんばってほしいな。仕草、言動、そのすべてが愛くるしくて、癒されるに違いないですともッ！
モユコ　ミサイルのマネ、ヘタだね。
ライト　くじけませんですともッ！
綾瀬　「～ですともッ！」っていうミサイルの口癖、うつっちゃうよね～。
モユコ　さて、そろそろ座談会も終わりだけど、結局、『逆転裁判』好きの女性もちゃんと楽しめるわよね？
綾瀬　個人的にはイケメン不足なのは悲しいけど、シナリオやキャラの熱さとか笑いとかが好きな人なら絶対にアリだと思う。……謎解きは、やっぱり難しい気がするけどね。
ライト　そこはシセルやミサイルへの愛でカバーしようよっ！
モユコ　私ね、"トリック＆アヤツル"って、本当に斬新なシステムだと思うの。こんなにシンプルなシステムなのに、その謎の解き方は謎ごとにさまざま。私達の座談会だとキャラ押しばかりだったけど、AVG好きとしてはシステムや謎解きもイチオシなんで、とにかく多くの人に遊んでほしいんだよね。
綾瀬　気になった人はとにかく体験版を遊んでみるのが早いと思うわ。DS向けの配信も始まったから、今なら2種類の体験版（注3）を遊べるし。
ライト　オススメですともッ！



◀とにかく斬新なだけに、ちょっぴり難しい？

TOPICS　イーカプコン限定のサントラCDにも注目！



カプコン直営の通販サイト「イーカプコン」限定で、サントラ付きの限定版（税込￥5,555）が発売。セット内容は、ゲーム中で使われる全曲を収録した2枚組サウンドトラックCDと、特製ブックレット。『逆転裁判』サウンドの生みの親でもある杉森雅和氏による名曲ぞろいなので、そのクオリティは言わずもがな。売り切れにご注意！

イーカプコンアドレス　http://www.e-capcom.com/

KEY WORD

■注1：何をすべきか明確

シセルは「亡くなった人物が死を迎えた4分前」の世界に戻り、死者の運命を変えることができる。つまり、どうしてその人物が命を落としたのかはプレイヤーに提示されることになる。ちなみに、その4分間はリアルタイムで進行するが、トリックビジョン中（画面が赤くなっている間）は時間が止まるので、あわてずにじっくりとプレイできる。

■注2：絶妙なヒント

画面の上段に吹き出し風のパネルが表示された際、それをタッチするとシセルの独り言形式でヒントがもらえる。謎を解く発想の手がかりとなることを教えてもらえることが多いので、困ったときは活用しよう。



◀失敗してやり直す際にもヒントがもらえる。

■注3：2種類の体験版

PCの公式サイト上でのWeb体験版に加えて、DS向けのダウンロード体験版も配信中。Wiiの「みんなのニンテンドーチャンネル」や、ゲームショップ店頭などにある「DSステーション」「ニンテンドーゾーン」でダウンロードできる。



▲ダウンロード版はWeb版と内容が違い、カノンやミサイルが登場する。



バーテン
グラスを磨き続けるバーテン。落ち着いた物腰で、仕事をカンペキにこなす。



ウエイトレス
お客さんに笑顔と幸せとニクを運ぶウエイトレス。実はバーテンにホレている。



青い小男
バーのカウンターで密談をしている小男。外見も言動も、何もかもがアヤシイ。



青い美女
小男の密談相手。顔色のせいか、この2人の周りだけは温度が低く感じられる。



6月24日 オープンβ開始!! 狩猟の時が来た!

モンスターハンター フロンティア オンライン 『MHF』とは？

『MHF』は、オンラインならではの遊びを追求した、もう1つの『モンスターハンター』の姿。そしてさまざまな試みをプレイヤーに提供しているフロンティア精神にあふれたオンラインゲームである。



絶大な人気を誇るオンラインゲームである

パソコン版『MHF』のハンターは150万人を突破。狩猟の拠点となる広場ではハンター達のクエスト募集の声がひっきりなしに飛び交い、賑わっている。Xbox 360版では独自のサーバーが設けられ全員が新米ハンターとなるので、初めてプレイする人にもオススメだ。



進化し続ける『モンスターハンター』である

アップデート毎にモンスターや武具が追加されていくのはオンラインならではの魅力。パソコン版『MHF』では約3年で11回もの大型アップデートが行われ、その間に登場した新しいモンスターは15体にもなる。Xbox 360版独自の追加要素にも期待したい。



プレイヤーの個性が発揮できる場である

新モンスターの追加に伴い、『MHF』オリジナル武具も多数追加。登場する武具はどれも細部までこだわり、ハンター達を満足させている。ハンターとして経験を積めば生産できる武具も増え、自分の思い通りの装備で狩猟できるようになるだろう。



ハンター同士の絆を深め合える場所である

一級品の武具を生産するには、仲間との協力が必要不可欠。クエストの内容もモンスターの討伐方法も豊富な『MHF』では、互いが協力し助け合うことが重要だ。強靭なモンスターを討伐し、武具を完成させたときの喜びはハンター達をさらなる狩猟へと走らせる。



※画面は開発中のものです。　※:1 30日間は『モンスターハンター フロンティア オンライン ビギナーズパッケージ』付属の「利用クーポン」でプレイが可能です。以降のプレイには別途、30日間ごとに￥1,400（税込）～が必要となります。プレイ料金やその他サービスについてご不明な点はXbox 360版プロモーションサイト（http://xbox360.mh-frontier.jp/）をご覧下さい。
※:2 ゲームディスク必須／ハードディスク（空き容量4.0GB以上）必須／インターネット環境必須

ついにXbox 360で始動する『モンスターハンター フロンティア オンライン(以下、MHF)』。今回新たに発覚した新要素と合わせて、『MHF』ならではの魅力を一挙に紹介していこう。



MONSTER HUNTER FRONTIER
モンスターハンター フロンティア オンライン

モンスターハンター フロンティア オンライン

2010年6月24日発売	¥6,090(税込) ※:1	
Xbox 360	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:オンライン専用(クエストの同時参加は1～4人) ※:2

ACT 協力

オープンβテストが2週間楽しめる！パッケージを買うなら今!!

『MHF』をプレイするのに必要な『ビギナーズパッケージ』を購入すると、6月24日から始まる2週間のオープンβテストに参加できる。そのデータを引き継いだ形で7月7日に正式サービスがスタート。『ビギナーズパッケージ』には、狩猟生活をスムーズに開始できる14もの豪華特典データがつくほか、Xbox Liveゴールドメンバーシップ12カ月分が付属する。¥6,090（税込）で販売されるパッケージ内に¥5,290（税込）相当のゴールドメンバーシップが付属するということで、まさに十分すぎる特典内容となっている。

初回特典 ワイヴェンボルト（ガンランス）

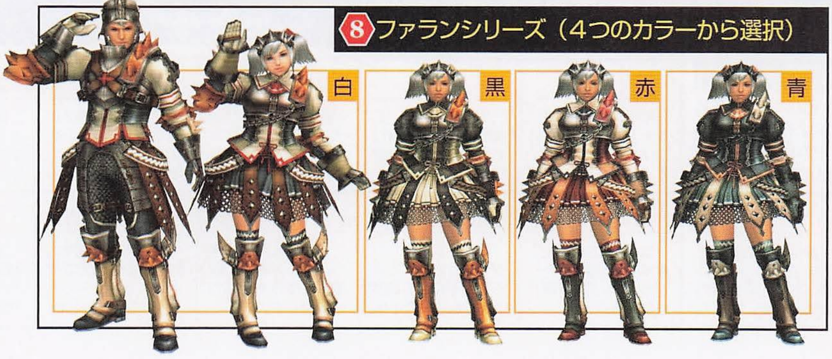


◀初回特典は、ガードも砲撃も可能なガンランス。生産が難しい龍属性がついているので重宝することになるだろう。

豪華14大特典データ

1 フレイムベヨネット(片手剣)	2 アクオンベヨネット(片手剣)
3 スパークメイス(ハンマー)	4 ドレイクメイス(ハンマー)
5 ヒートストック・ブレイズストック・フレアストック(ライトボウガン)	6 リップルストック・スヴェルストック・ローグストック(ライトボウガン)
7 ファランシリーズ（剣士タイプ防具）	8 ファランシリーズ（ガンナータイプ防具）
9 スキルカフPセット(2セット)	10 美味しそうな服（マイトレプーギー服）
11 マイトレポイント30P	12 便利アイテムセット【入門】
13 便利アイテムセット【達人】	14 Xbox 360用MHF ハンターライフコース30日利用クーポン&Xbox LIVE 12カ月 ゴールド メンバーシップ







『MHF』の世界をのぞいてみよう!!

GO TO NEXT PAGE



自身の分身が織り成す物語

生活

不特定多数のプレイヤー達と触れ合う楽しさが味わえるのがオンラインゲームの醍醐味。新米ハンターとしてこの地を訪れたその日からさまざまなハンター達と出会い、狩猟を通して絆を深めていく。ここではハンターがどのような日々を過ごしていくかを紹介。

狩猟のイロハを学ぶ新人猟団

ゲームを始めたばかりのハンター達が集う新人専用キャンプ。ここでは新人専用の猟団に参加し、仲間とともに狩猟の基礎を学びながらクエストをクリアしていく。同じ境遇のハンターばかりなので、なかよくなり雑談で盛りあがる姿も？



▲格安で商品が買えるショップも完備。クエストを重ね、卒業証書を受け取るとメゼポルタ広場で本格的に狩猟生活開始。

さまざまなハンターが集うメゼポルタ広場

サーバー内のランドに入ると到着するのがこのメゼポルタ広場。サーバーは狩猟目的によってワールドが区切られ、さらに最大100人が活動できるランドに分かれている。このワールドやランドは自由に移動可能。ここでは狩猟生活を彩る広場を紹介していこう。

狩猟魂をアツくする多種多様な

モンスター

個性豊かなオリジナルモンスターが多数登場するのは、『MHF』の最大の魅力。各モンスターはどれも特徴的な攻撃スタイルと生態系を持っており、ハンターはまったく新しい狩りを体感する。強靭な大型モンスター達に仲間と協力して立ち向かえ!!

外見が異なる亜種、希少種の存在

通常のモンスター（原種）とは外見や特性が異なる、亜種、希少種と呼ばれるモンスターも存在。原種よりも凶暴性が増しているのが特徴だ。さらに『MHF』では、外見は原種と同じだが、弱点や入手素材が異なる変種と呼ばれるものも登場する。





樹海で眠る姿が多く目撃される。目を覚ますと一変し、手がつけられないほど凶暴に。



水晶に覆われたモンスター。普段は砂漠で地中に潜っており、水晶に擬態している。



ハンターを執拗に追い回し繰り出すついばみ攻撃がやっかい。睡眠ブレスも健在だ。



硬い甲殻に覆われた亜種。バックブレスはハンターが一撃で力尽きてしまうほど強力。



鋭い鉄を持つ。体の部位が破壊されるたびに体質が変化し、攻撃パターンも大きく変わるのが特徴。



体に生えた無数の毛針を飛ばして素早く攻撃する。攻撃範囲も広く、接近するのも困難。



巨体をくねらせハンター達を下敷きにしてしまう。溶岩からヒョコっと顔を出す様が愛らしい。



眼前のものを食らい尽くすように動き回り、お腹がいっぱいになるとそれを吐き出して攻撃する。



雌雄一対で狩りを行う変わった生態を持つモンスター。凄まじい威力を持つ咆哮が特徴。



ハンターの趣向が色濃く表れる

武具

通常、スキルや性能を重視すれば装備する武具が限られてしまうこともありがちだが、無数に武具が存在する『MHF』は武具選択の自由度が非常に高い。武器のバリエーションも含め、やり込めばやりこむほど自由自在なコーディネイトを楽しめるのだ。

11種の武器

ハンターが扱える武器は11種あり、それぞれに独自の攻撃方法や特性がある。

・片手剣
隙の少ない華麗なフットワークで斬りつける。ガードもでき、扱いやすい。

・双剣
両手に剣を持ち、攻撃に特化。「鬼人化」でさらに強力な攻撃が可能になる。

・太刀
細身の刀身でリーチが長い。軽やかな連続攻撃で相手を攻めたてていく。

・ハンマー
モンスターが気絶してしまうほどの衝撃を与える鈍器。力を溜めればより強い。

・大剣
身の丈を超える巨大な剣。剣の重さを生かした「溜め斬り」で一撃必殺を狙おう。

・ランス
素早い連続攻撃と、盾によるガードが特徴。移動しながらの攻撃も可能。

・ガンランス
砲撃が可能な槍と、盾による鉄壁のガードがウリ。「竜撃砲」が撃てる。

・狩猟笛
「演奏」で味方ハンターをサポートできる能力を持つ。鈍器としても活用できる。

・ライトボウガン
さまざまな弾を使いこなし、素早く攻撃を仕掛ける機動力の高いボウガン。

・ヘビィボウガン
重量により機動力は劣るが、強力な弾が撃てる。シールドを付ければガードも。

・弓
身軽な動きと無制限に撃てる矢が強み。ビン装着で、多様な付加効果が得られる。

NEXT PAGE



▲中央部を囲むように位置するカウンターで、さまざまなクエストを受注できる。



◀アイテム、食材などを買える。ちなみに、食材屋に「狩人弁当」を作ってもらうと、クエストを受注したほかのハンター達にも食事の効果が。



◀西区には娯楽施設が多数存在する。釣堀では食材や弾の材料となる素材を釣ることができる。釣った魚の数を競い合うのもアリ？

▶ボタンの連打回数で勝敗が決まる腕相撲は、誰でも参加可能。見知らぬハンターと通りすがりのハンターが勝負するシーンもみられる。



▶ハンターの髪型とカラーが気軽に変更できる、美容室。有料でインナーやフェイス、ボイスなどをチェンジすることが可能となっている。



変種	外見は原種と同じながらも、弱点属性と剥ぎ取れる素材が違うモンスターのこと。強さは希少種と同程度だという。
剛種	剛種クエストという敏腕ハンターのみに許されたクエストに登場。剛種モンスターの報酬素材は大変貴重である。
特異個体	通常クエストでは見られない特殊行動をとる個体が最近確認された。一部のクエストに登場するようだが未だ謎が多い。

ラヴィエンテ



突如「絶島」に現れた竜。島ほどあると噂される巨体で、大地を震撼させる。まるで動く山脈といってもいいほどの巨大さ。本当に狩れるのだろうか？

ベルキュロス



標的を捉え、体内に蓄積した電気を一気に放出。飛行速度が速く、翻弄されてしまうかも。

デュラガウア



鋭い牙と真紅の爪を持つ凶暴なモンスター。怒り状態になると、頭部と四肢が白く変化。



ラヴィエンテには32人のハンターが一丸となって挑む。HRが低くとも参加可能だ。



討伐のカギはハンター同士の協力にある。お互いに声を掛け合い必ず仕留めるのだ！

『MHF』で追加されたフィールド

モンスターの実装に合わせて新フィールドも続々と追加されている。樹海頂部には2体の希少な新モンスターが確認され、峡谷では狩猟に利用できる特殊な自然物が登場した。

樹海頂部に生息するモンスター



◀樹海頂部はエスピナス希少種の縄張りのようだ。



◀蒼色の羽が美しいヒプノックも目撃されている。

峡谷の自然物



◀吹き上げる突風を利用し、高い崖をのぼれる。

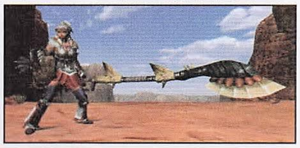
リーチ武器

同じ武器種のなかでも、複数のリーチが存在する。モンスターに有効な間合いを見つけて使い分けていこう。

同じ片手剣でもリーチはここまで変化！







>極短>>>>>>中>>>>>>>>>>>>>極長>>>>>>

カラーリングが特徴のSP武具

経験を積み重ねていくと、SPの名前がついた武具が生産可能になり、それと同時に「SP装飾品」が生産可能になる。狩猟に役立つスキルはこの装飾品1つあれば発動するので便利。より多くのスキルを発動させやすくなり、その結果、装備の自由度も高くなる。



▲同じシリーズの防具でも、生産時に「センショク草」を使えば、防具の色を変化させられる。自分好みの色を選ぼう。

NEXT PAGE

生活

狩猟とともに生まれる絆

猟団

複数のハンター達とチームを組み、狩猟生活をさらに楽しく過ごそう！　猟団に入ると、同じ場所にいなくても専用チャットで団員全員と同時に会話できるのが魅力。猟団にはランクが設けられ、条件を満たすことで猟団の定員や施設が拡張される。

猟団でできること

アイテムの共有

団員であれば誰でもアイテムの出し入れができる共有BOX。弾などの消耗品を入れて、猟団員同士で助け合ってもいいだろう。

専用クエストに挑める

猟団ランクが上がると団員のみが参加できるクエストが受注可能。クエストの報酬で猟団専用の防具が生産できるのも楽しみの1つ。

専用ショップが利用可能

店主から1日1回無料でアイテムをもらえる嬉しいサービスがある猟団ショップ。珍しい商品が並ぶこともあるのでマメにチェック！

狩人祭に参加できる

各サーバー内の猟団が紅竜組と蒼竜組に分かれて行う多人数参加型のイベント。見事勝利した組の猟団には豪華な褒賞が授与される。



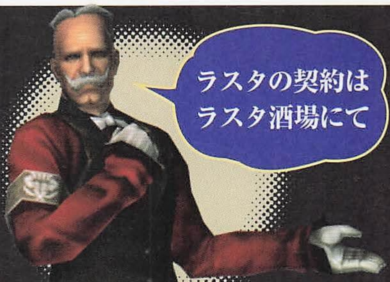
▲▶好みの食事をあげて喜ばせると、着ている服に対応したスキルが発動する。



仲間が不在でも狩りをサポート!

頼狩人（ラスタ）

ほかのハンターと契約を行うと、ログイン・ログアウトの状態に関係なく、そのハンターがNPCの頼狩人（以下、ラスタ）として、自分のクエストに自動で参加する。多彩な能力で狩りをサポートしてくれるので、積極的に仲間と契約してみよう！



STEP1 **メゼポルタ広場の地下にございます**
ラスタ酒場では、ラスタの契約や解約などの手続きができる。ラスタの機能を解放するのもココで。

STEP2 **契約するハンターといらしてください**
契約する仲間と一緒にラスタ酒場へ。ラスタの外見やボイスは契約した仲間と同じものになる。

STEP3 **テーブルで同意の契約を結びます**
契約後は契約した仲間がクエストに参加していない状態でもラスタが同行し、サポートしてくれる。

ラスタができること



③ハンターの状態異常を解除


▲ハンターが眠ってしまったり雪だるま状態になってしまったりすると、ラスタがハンターの状態異常を解除してくれる!

④アイテムで仲間をサポート


▶同エリアにいるハンター全員に「生命の粉塵」や「鬼人笛」を使用することも。

②ハンターの武具が装備可能!


◀所持している武具を装備可能。機能を解放すれば装備できる武具が増える。

⑤モンスターを状態異常に!


▶状態異常属性など、武器に備わる効果も発揮。

①状況を判断して的確に攻撃

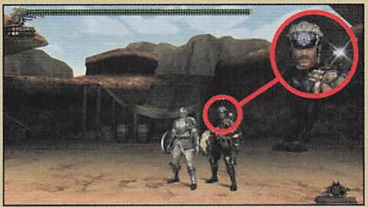

◀モンスターが眠ったら起こさないように攻撃の手を止めてくれる。

⑥罠で攻撃チャンスを増やす


▶「落とし穴」や「シビレ罠」を使用してサポート!

新人には特殊なラスタがサポート!

ゲームを始めたばかりの新人ハンターには、狩りの基本を教えてくれる教官ラスタが同行する。狩猟中、状況に合わせて的確なアドバイスをくれるので『モンスターハンター』シリーズ初心者は、まず最初に教官ラスタから狩りの基本を教わろう。さらにラスタ酒場には、ラスタとのクエストが体験できる「お試しラスタ」もある（契約前に1回のみ可能）。ラスタがどんなものかわからないけど気になるというハンターは、利用してみては？


▲「絶対に諦めるな！」、「経験が武器だ！」などのセリフから教官ラスタはかなりの熱血漢であるようだ。

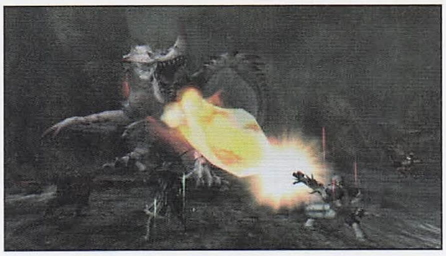

▲ラスタは名前の横に専用のアイコンが表示され、肩のあたりが光輝いているので見分けやすい。

武具

ケタ外れの性能！

剛種武器

剛種モンスターの素材から作れる武器を剛種武器と呼ぶ。剛種モンスターを狩るには剛種チケットが必要で、狩猟の成否に関わらず、そのクエストに挑んだ時点でチケットはなくなる。困難な道のりだが、作り出せる武器はどれも至高の逸品だ。


▲ヘビィボウガンの剛種武器。熱を蓄積し、一気に噴射する!!


▲武器自体が発光する変わりダネの剛種武器もある。



自分好みの生活を送ろう
マイ施設

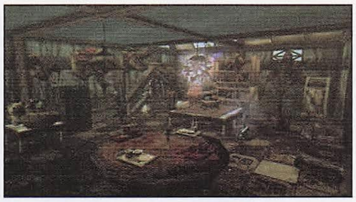
ハンターとして経験を積んでいくと、武具だけでなく生活も豊かになっていく。自分好みにコーディネイトできる「マイハウス」と「マイギャラリー」で、ハンターの個性を発揮させよう。「マイトレ」ではハンターの狩猟生活を手助けするさまざまな施設が増設できる。

マイハウス



▲ハンターの自宅を3段階目まで改築すると、部屋の内装や家具までもが自由に変更可能になる。

マイギャラリー



▲家具のレイアウトが楽しめる部屋。ギャラリー大会に出れば部屋のセンスを評価してもらえる。

マイトレ



▲猟団プーギーを飼育でき、仲間も招待できる。施設の経営をアイルーに任せることも可能。



独自の技術を持つ街
パローネ=キャラバン

ある程度経験を積むと入れるようになるのがパローネ=キャラバン。この街では気球技術が進んでおり、クエスト場所への移動は空路。この独自の技術を持った街で腕を認められると、さまざまな施設が利用可能になり、ここでしか入手できないアイテムを購入できるようになる。なお、この街を訪れると「狩人珠」と呼ばれる特殊なアイテムが渡される。

特殊な効果を持つ「狩人珠スキル」

狩人珠はクエストをクリアすることで成長していく、特殊なアイテム。狩人珠が成長していくと、武具や装飾品で発動する通常スキルとは別に、右に記しているような狩人珠スキルが発動する。さらに成長を重ねると、最大3種の狩人珠スキルを同時に発動できるようになる。

狩人珠スキル	
剥ぎ取り達人【小】	モンスターから剥ぎ取るときに、貴重な素材を入手しやすくなる
暴れ撃ち	ボウガン、弓の装備時に弾（矢）の軌道がぶれやすくなるが、攻撃力が上昇する
片手剣術【小】	片手剣の装備時に攻撃力が上昇する
刹那の守り【小】	攻撃を受ける直前にガードすると、のけぞることなくガードできる
舞踏術	アクションの「おどる」をすると、一定時間攻撃力が上昇する
究極自然回復術【小】	アクションの「寝る」をすると、体力ゲージの赤い部分がすべて回復する
医療術	回復系アイテムの効果がアップする
胆力	大型モンスターに見つかったときに、ひるまなくなる
着地術	高い場所から落下しても、着地時に態勢を崩さなくなる
ツタ登りの超人	ツタを登っている間はスタミナを消費しなくなる

連続クエスト出発！
↓
フィールド：塔 オレウスの狩猟
↓
フィールド：密林 プノックの狩猟
↓
フィールド：砂漠 アクラ・ヴァシムの狩猟
↓
クエストクリア！報酬GET！

フィールドを巡る連続クエスト！

複数のフィールドを移動しながら、クエストが連続して行われる、パローネ=キャラバン独自のクエスト。途中、緊急ミッションと呼ばれるミニクエストが発生するのも特徴の1つ。「スタミナを最大にしろ」や「PT全員あつまれ」など、その内容はさまざまだ。



◀途中でキャラバンに帰還してアイテムを補充するなど、普段とは違う狩猟が楽しめる。



▶緊急ミッションは大型モンスターとの狩猟中であってもおかまいなしに発生する。



クエストクリアするといろいろできるのニャ

施設の利用

キャラバン内での知名度が上がると、迎賓邸内にある特殊工房や特殊アイテム屋の利用が可能になる。

新アイテムの購入

クエスト報酬はキャラバン独自の通貨で支払われる。通貨を使ってユニークなアイテムをゲットしよう！

上級クエスト

クエストをクリアすると、通貨や知名度ポイントがたくさんもらえる上級のクエストにチャレンジできる。

狩人珠の強化

経験を積んでいくと、狩人珠スキルの強化版スキルや新しいスキルが発動できるようになっていく。



「開拓遊び」で自分好みのオリジナルクエストを制作!!

キャラバンでは、ハンターオリジナルのクエストが作成可能。好みのフィールドに採取や採掘といった開拓の拠点を設置したり、生息するモンスターを決めたりしてオリジナルのクエストを開拓していこう。ハンターが制作したクエストは、通常クエストと同じように受注することで挑戦できる。



◀作業中の開拓ネコ達がモンスターを攻撃してくれることも。



◀他のハンターが作った開拓クエストにも挑戦してみよう！





▲▶拠点を決めると開拓ネコ達の手によって開拓が進められていき、開拓状況に合わせた状態のフィールドで狩りができる。開拓されたフィールドには採取ポイントが出現し、ほかでは手に入らない貴重な素材も入手可能になる。

熟練ハンターは攻撃方法も変化する！

長い月日を狩猟に費やし、試練を乗り越えてきたハンター達は、通常とは異なる攻撃方法を身につけられる。彼らの熟練度を表すハンターランクが500を超えたとき、新たな攻撃のスタイルを身につけることになる。新スタイルはすべての武器種に存在しているようだ。

ハンマー



◀▼ハンマーを頭上で左右に強振。大きなモンスターでもめまい状態にしやすい。

ガンランス



◀▼ブレードのように銃口から炎が噴き出した状態で攻撃できる。炎が出ている間は斬れ味が落ちず、常に会心率は100%に！





ジグと同時期に戦侯機構に所属する滅びた王家の末裔レン。今回、このレンの奥義「金色冠(こんじきかぶり)」の写真を入手。これはサルバトーレ王家に伝わる技なのだろうか？　レンと女性ランカー達が描かれたイラスト（左）も注目だ。

LAST RANKER ラストランカー

シナリオライター

野島一成が語る『ラストランカー』の世界

10万もの戦士を押しのけて頂点を目指せ！　カプコンが贈る注目のRPG『ラストランカー』。発売直前となる今回は、シナリオライターの野島一成さんのインタビューを掲載。本作への意気込みを語ってもらった！

LAST RANKER（ラストランカー）			
2010年7月15日発売	¥5,990（税込）		
PSP	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:カプコン／開発元:イメージエポック、カプコン	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

独占連載インタビュー

プロデューサー松川さんと語る『ラストランカー』制作記 第3回



プロデューサーの松川さんとともに超豪華スタッフに開発秘話を聞く、電撃ゲームス独占企画。第3回のゲストはシナリオライターを務めた野島一成さん。ヒット作を次々生み出す彼の感性とは？　制作の手順や開発段階で消えた幻の秘話などをうかがいつつ、その謎に迫る。

見る側より作る側にひかれた子供時代の野島一成

――お2人がお仕事をご一緒にするのは、この『ラストランカー』が初めてですよね？

松川美苗さん（以下、松川。敬称略）：そうです。実際にお会いしたのは2008年の夏頃ですね。

野島一成さん（以下、野島。敬称略）：最初、新納さんとの打ち合わせだと思って行ってみたら、知らない女性がいて「カプコンの松川です」と言われて驚きました。

松川：極秘の企画だったので、カプコンの名は伏せていたんです。企画は完全新作のオリジナルを作れる力がある方にお願いしたかったので、引き受けてくださってよかったです。シナリオは野島さんと決めていたので。

――野島さんの松川さんに対する第一印象は？

野島：新納さんとの打ち合わせ場所の近所にノラ猫がいて、そこで一生懸命、ネコの気を引こうとしている女性がいたんです。そのときは邪魔をしないように通り過ぎましたが、実はそれが松川さんでした（笑）。

松川：そのときはニャンコと仲よくなるのに精一杯で全然気づかなくて（笑）。あとでこの話を知ったとき「それってステキなイベントだと思いませんか？」って聞いたんですけど見事に無視されました（笑）。

野島：その日は暑かったんですよ。雨の日なら「おっ」って思ったかもしれませんが（笑）。

――松川さんの野島さんに対する第一印象は？

松川：今まで多数の作品にかかわってきた著名な方なので緊張したんですが、ザックバランにお話をしてくださってホッとしました。口数は少ないけど、1つ1つのキーワードを魅力的に話される方という印象でしたね。

野島：あんまりしゃべりすぎるとボロが出るので、しゃべらないようにするという、ジグと同じ作戦です（笑）。

――子供の頃から文章を書いていたのでしょうか？

野島：全然やってなかったです。完全なインドア派ではありましたけど（笑）。ただ、その頃から見る側より作る側になりたいという意識はあったんじゃないかな。粘土や段ボールで作った怪獣や怪人、プラモデルとかを使って、弟に創作話を聞かせたりしていましたし。今は、息子からよく「ドラ●もんクイズ」を出してって言われるですけど、「クイズは答えるより出すほうがおもしろいんだぞ」って言って考えさせています。

松川：まあ、すごい英才教育（笑）。

野島：そういう喜びは早く教えておきたいですからね。

――では、シナリオライターになったきっかけは？

野島：データイーストにいた頃、FC版のゴルフゲームのプランナーを務めたんです。そこで何人かのキャディーさんのセリフを書かせていただきました。「ナイスショット」とか、「あと何メートルで～す」とかね。それが上司にウケて、シナリオライターをやってみろと言われたのがきっかけ。当時は文字が多いゲームは嫌いだったので、本当になるとは思ってませんでした（笑）。

――尊敬しているシナリオライターはいますか？

野島：世の中のすべての続編を担当するシナリオライターを尊敬しています。続編って第1作よりも気にすることが多いし、なんとなく負け戦が決まっちゃっている感じがありますよね。本当に大変だと思います。

松川：恐ろしいことを言いますね（笑）！　でもすごくわかります。シリーズや続編はすでに世界観があるので、前作を遊んでくださったみなさんの期待に応えられるかどうか大変なことですよね。。

野島：前作はよかったという評価が常につきまとうのでハードルがどんどん高くなっていくんですよね。



●プロデューサー
松川 美苗

2002年カプコン入社以来、主に携帯機のタイトルのプロデュースに携わる。本作に携わった豪華スタッフ陣のまとめ役を務める敏腕プロデューサー。

代表作
・『逆転裁判 蘇る逆転』
・『逆転裁判4』



●シナリオライター
野島 一成

データイースト、スクウェア・エニックスを経て、現在、有限会社ステラヴィスタの代表を務める。多数のヒット作のシナリオを手がける。

代表作
・『ファイナルファンタジーⅦ』
・『キングダムハーツ』

STORY PICK UP





ジグ、伝説を捨てて新たな世界へ旅立つ





10万人の戦士が所属する戦侯機構バザルタ

1 辺境で独自の文化や思想を守り続けるだけの日々を送る民族・カンタレラ。この村で暮らす主人公のジグは、同じことが繰り返されるだけの日々に絶望していた。結局、生きる意味を見い出すことができなかったジグは、故郷を捨て力を絶対的な基準とする組織、戦侯機構バザルタに身を投じる決意をする。自分が生きる意味を求めて――。

2 カンタレラの次期族長候補であり、幼い頃からジグと家族のように暮らしてきた親友ファズ。故郷を捨てたジグは、二度と会うことはないと思っていたが、過酷な運命のいたずらにより再会を果たす。殺意を放つランカーとして、ジグの前に立ちはだかるファズ。彼に一体何があったのか？

3 戦侯機構バザルタ。力こそすべてと考えるこの組織では、ランカーと呼ばれる約10万人の戦士達が上のランクを目指して日夜戦い続けている。トップを目指すジグは、これらの戦士達を押しのけ、最強の座をつかめるのか？

4 戦侯機構に所属するために戦士が一番初めに行うこと。それは戦い続けていく決意と覚悟を示す宣誓である。ジグと同時期に宣誓を行った少女レン。「私達同期でライバルですね」と語る彼女はこの後“無双の剣術にてバザルタ機構設立の礎となったサルバトーレ王家の末裔”として、巷で騒がれることとなる。ジグと彼女との間にはどのような物語が紡がれていくのだろうか。



ジグとファズの物語は終始楽しく書かせていただきました（野島）

ゲームシナリオは早く作るほど思い描くのものができ上がる

――メインシナリオ制作についてですが、本作ではどの範囲までかかわっているのでしょうか？

野島：メインとなるキャラクターが絡む部分は、本編はもちろん、サブシナリオも書いています。

松川：野島さんのシナリオって、小さな部分でもほかの人は書けないんです。野島さん以外から上がってきたシナリオには違和感を感じてしまって。最終的にはたくさん書いていただくことになりました。本当に感謝です！

――野島さんのシナリオ制作の手順をお聞かせください。

野島：物語の冒頭部分は雰囲気をつかむために先行して書くことが多いですが、その後は順番どおり進めることはないですね。というのも開発チームとか宣伝の事情で、この部分を先に欲しいというのが決まり、それに合わせて書くからです。ただ、全体ができていないのでドキドキですよ。プロットはありますが、それがいいのかもわからないし。シナリオ制作の締めであるボイス収録の前なら、修正可能だからなんとかなりますけど。

松川：でも本作のシナリオ制作はすごい順調でしたよ！

野島：昔は粘ったほうがいいものができると思っていたけど、最近は時間どおりに作ったほうが、いろんな意味でうまくいくと感じてます。ここ数年で悟りましたよ。

――シナリオが早い段階で終わったことで、ほかの部分もブレがなく進んだ感じなのでしょうか？

松川：そうですね。特にデモはかなりいいものができました。シナリオが遅れるとボイス収録やイベント制作に影響が出るんですが、それらってRPGユーザーが楽しみにしている部分なので、大切に作れてよかったです。今回、野島さんが締切どおり上げてくださったので、いろいろと魅力的なものが作れました。

野島：シナリオが遅れるとほかの開発現場は推測で作品を作ることになりますよね。その結果、例えば想定外の街とかができてしまう。そしてシナリオライターはその推測で生まれた街をもとに、物語を作らざるをえなくなるわけです。だから、シナリオは早く作ったほうがみんなハッピーなんです（笑）。先に作っておけば、こちらの要望どおりの街を作ってもらえますしね。この差は物語を終結させようとする際に、大きく影響します。

松川：シナリオとイベントは、みんなで完成形を目指すという理想のスタイルでやれました。私はそういう作り方が今回初めてだったので楽しかったです！

野島：僕のほうもいろいろ勉強させていただきました。……まあ、松川さんが遅れさせない雰囲気をかもし出していたという理由もあるんですけどね（笑）。

――進行の厳しさに関するエピソードは第1回、2回のインタビューでも常に出てきますね（笑）。

松川：えぇ～、野島さんには全然プレッシャーをかけていないですよ！　下●さんにはかけましたけど（笑）。

野島：いや、でもそのエピソードが漏れ聞こえてくるから、僕も気をつけなくちゃって感じでした（笑）。

――シナリオ制作にあたり、ディレクターやプロデューサーから要望などはありましたか？

野島：新納さんのほうから、“熱い”とか“強くなる”みたいな少年マンガ風なイメージを盛り込んでほしいという要望がありました。でも、メインキャラクター達の年齢って20歳以上で、少年マンガ向きの歳ではないんです。そこを考えながら一番初めに書いたのが、ジグの親父がやっていた屋台を強いランカーに壊され、強くなる決意をするジグという物語。一蹴されましたけど（笑）。

――「あしたのジョー」のような劇画風のイメージ？

野島：そうです。ただ、新納さんはもっとスタイリッシュさを求めていたんですよ。そこで設定とジグの年齢に加え、故郷を捨てて都会に出てきた人が体験する、数々の想い、感覚を盛り込んで今の形を作り上げました。

――世界観の設定は最初からあったわけですか？

野島：ランクが支配する世界という設定はありました。特殊な世界だけど、ある意味わかりやすかったです。世界観は特殊なほど書きやすいと思いますよ。私達の世界と同じだと幅が広すぎて逆につかめないですから。本作はランキングに支配された世界で強くなりたい人の物語。仕事の入口としてはかなり理解しやすかったです。

松川：私はタイトル名が『ラストランカー』に決まったときに、野島さんのなかで大きな変革があったのではと感じました。タイトルを決定したあと、野島さんに「ラストランカー」という言葉をシナリオに組み込んでいいですかと聞かれたんです。もちろんOKしたんですが、そのあとのシナリオの完成度がすごい勢いで上がっていくんです。野島さんのなかで「ラストランカー」というワードにすべてが集約されていくのが本当にスゴイ！　と私も新納さんも感動と大興奮でした。

野島：ああ、確かにそれも1つの手応えを感じた瞬間でした。当時はタイトルを「バザルタ」にしようという意見もありました。もしもタイトル名が「バザルタ」だったら、今とは別の物語になっていたかもしれませんね。

――野島さんが考える本作のテーマとは？

野島：最強を目指す、そしてその先へ……というものもあるとは思うんですが、個人的にはいろいろな人が選択をしていく話だと思っています。ゲーム中でジグはいろいろな人と出会いますよね。その出会いから、主人公がどういう選択をしていくのか、どう成長していくのか。例えるなら、地方から出てきた人が都会でどう生きていくのか、とかそういう感じです。そういうシチュエーションが折り重なっていった作品だと思います。

STORY PICK UP

1


4


5


2


3


さまざまな人物との出会い

1 戦侯機構バザルタを中枢に置く、世界唯一にして最大の都市ガンドア。その最下層には、一般人が決して足を踏み入れない荒くれ者達の領域、タイロン租界があった。そこを根城とするタイロン一家は、傍若無人な振る舞いからガンドア中でやっかい者扱いされている。ひょんなことからタイロン一家のリーダーにして、ランキング8位の豪傑タイロンと戦うことになったジグだが、タイロンの圧倒的な力の前に膝を折ることとなり、さらに、手下になれと命じられる。ランカーにとって強者の命令は絶対服従。ジグはタイロン一家に入ることを余儀なくされてしまうのだった。

2 チンピラのような風体の男、リド。見た目どおりの言動をとるので小者のように見えるが、実際はタイロンの片腕とまで称される猛者である。

3 七騎士の座を奪わんと画策するタイロンは、ジグを部屋に呼ぶとジグの故郷・カンタレラをバザルタに従うように説得しろと申しつけてくる。そして、説得に失敗した場合は抹殺しろとも……。ランカーの掟を前に、ジグがとる行動とは？

4 短剣での二刀流を得意とする、隻眼の女戦士イゴリダ。ジグの前に唐突に現れて物騒な発言とともに戦闘を仕掛けてくる。ジグを襲った真意は不明だが、七騎士がマークするほどの重大な機密情報の持ち主で、何者かに命を狙われているらしい。

5 一子相伝の格闘術、泥拳の使い手ベイガー。ジグよりもあとにランカー入りしたにもかかわらず、類稀れなバトルセンスでランクを急上昇させ、ジグをあっさり追い抜く。ジグをライバル視しており、頻繁に修練での勝負を挑んでくる。

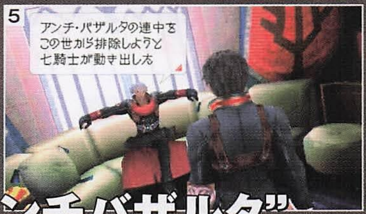
STORY PICKUP











戦侯機構を脅かす“アンチバザルタ”

1 ランキング1位～7位に名を連ねる、戦侯機構バザルタのトップランカー。「強き者こそ正義」という組織の理念の体現者であり、その影響力は立法、裁判、治安維持といった政治面にもおよんでいる。ちなみに現在7位の席は空位となっており、新たな戦士の誕生が期待されている。
2 ランキング1位に君臨する世界最強の男、七騎士ハース。強くなることを渇望し、強者との戦いを至上の喜びとする彼の心は今、世界の頂点に立ったことで己が強くなったことを確認する術を失い、苦悩に満ちている。何かの気まぐれか新人ランカーであるジグの前に姿を現わすこともあるようだが、その実力はいかほどのものなのか？
3 ランキング3位に位置する七騎士の1人で、弓の名手でもあるロザは、どんな離れた場所にいる標的でも必ず一矢で仕留めることから、最強の乙女と称されている。戦侯機構バザルタの上位制服に身を包む彼女は、組織の秩序と規律を守ることを第一とする管理者的立場を担っている。
4 容姿端麗で文武ともに兼ね備える、天から二物以上を与えられた天才、七騎士ユーリ。現在、世の中には戦侯機構バザルタのあり方に異を唱え、従わない者達が極少数ながら存在する。アンチバザルタと称される彼らは、秩序を乱す者として七騎士の命で厳罰に処されることとなっていた。だが、ユーリは機構の理念に背く言葉をあえて口にした。彼は強者だが、弱き者達が今の世界をどう感じているのかを理解していたからである。彼の言葉で七騎士の方針に変化はあるのか？
5 七騎士によるアンチバザルタ弾圧の目論見はタイロンのもとにも届いていた。七騎士の座を狙う彼は、この事件にどうかかわっていくのか？

シナリオを書くうえで心がけているのはキャラクターとプレイヤーの一体感

——次にキャラクターについてお聞きしたいと思います。まず本作は、ジグとファズの2人の絡みがメインというイメージがあるのですが？
野島：実はそうでもないんですよね。ジグの成長の要因としてなら、ファズは常にかかわってきますけど。
松川：ファズは「世界最強の男を目指す」という本筋のテーマからは少し離れた位置にいるキャラクターですね。
——2人の物語は本作の見どころではありますよね？
松川：はい。ただ、冒頭から始まってエンディングまで進んだときに、あらためて見えてくるような感じですね。
——今までの情報を見ると親友でありライバルの2人がお互いを高め合うというイメージだったのですが。
松川：きっと、現在公開中のプロモーション映像を見た方々が実際にプレイされると、このゲームってこんな話だったんだ!?　って驚かれると思います（笑）。実は、RPGとして楽しんでいただきたい部分は、あえてほとんど情報を出していないんです。
——これはちょっと意外でした（笑）。ちなみに野島さんはジグとファズのシーンを書かれているときに、どちらのキャラクターに共感を持てましたか？
野島：ジグです。僕はファズみたいに何かに熱くなったりしないですから。ジグは無理せずに書けました。
——では、2人以外で共感が持てるキャラクターは？
野島：タイロンとポッドが好きです。タイロンは登場人物のなかで、唯一ジグのことを考えてくれるキャラクターだと思うから。ほかの人は自分のメリットも考えてジグと接するんですが、タイロンだけは本当にジグを見込んでいるんです。タイロンは外見が個性的なので、そちらを注視しがちですが、僕はジグとの関係性を大事に書いています。ポッドは基本諦めているところ（笑）。
——ポッドというと最下位のランカーですよね？
野島：そうそう。ランクよりは街の噂を楽しむような人です。彼も一応ランカーなのに、僕はすでに別の道を見つけています的なところが好きなんですよ。
——開発段階で消えたキャラクターはいますか？
松川：実は野島さんに抹殺されたキャラクターが……いたりしますよね？
野島：あ～、いましたね。
松川：もちろん、野島さんによって生み出されたキャラクターもたくさんいますけどね。
——ちなみに吉川さんのイラストなど、外部からの刺激によってキャラクターを調整することはありますか？
野島：イラストは、見せていただいた時点でキャラクター像を見直しますね。デザインはシナリオ面にも確実に反映されています。あとはボイスですね。どんな声になるかで、また違った印象が見えてきますから。
——では、イラストやボイスなどで、野島さんが考える理想像と一致していたキャラクターは？
野島：ジグですね。ボイス収録の際に現場にいましたが、「もう全部持ってけ！」という気分になりましたね。神谷さん（ジグ役の声優）の解釈でやってくれたものがジグになる。それで全然問題ないと思いました。
松川：神谷さんに関してはスタッフ一同が野島さんと同じ気持ちです。神谷さんはゲームがお好きなので、ユーザー目線を理解されていたこと。そして野島さんのシナリオとの相性もよかったんだと思いました。野島さんのシナリオって一人称と三人称の間という感じなんです。プレイヤーが感じる一人称と、キャラクターとして魅せる三人称の中間をすごく魅力的に表現してくださるんです。私のなかでこれを1.3人称と勝手に呼んでいるんですけど、その1.3人称を神谷さんがしっかり作ってくれたことが、私は非常に嬉しかったです。
野島：声が入るとプレイヤーとの一体感がどうしても薄れてしまうんですが、でも僕はキャラクターとプレイヤーがつながっているという一体感は残したいんです。それは、ゲームシナリオを作るうえでのおもしろいところでもあり、難しいところでもありますね。
松川：本作は、この一体感がすごいんです！　私はすでに何周もプレイしていますが、それでもジグは愛すべきキャラクターのままですよ。
——最後に、野島さんの本作の注目ポイントは？
野島：バトルの曲がいいですね。普段、シナリオ側からしか見ていなかったんですけど、バトル自体も本当におもしろいと感じました。あと勝つとランクが結構上がるんです。それが逆に楽しいんじゃないかと思います。シナリオも含めて、この夏は『ラストランカー』をじっくり遊んでいただけたら嬉しいですね。

野島さんに聞く！『ラストランカー』に関する喜怒哀楽エピソード

喜 ▶▶▶ **野島**：自分が作ったシナリオをもとに、みんなが多くのネタを出してくれたこと。みんなの想像力をかき立てられた証拠なので。
松川：新しいシナリオがくるとみんな、目を皿のようにして読んでは、思うところをぶつけていました。野島さんはその間、メモをとっているんですが、揉めそうな気配を察するとサッと帰っていくんです。それを見てさすが野島さんという感じでした（笑）。

怒 ▶▶▶ **野島**：打ち合わせ場所が遠いことです（笑）。これは冗談ですが実際あまりないですね。怒らないようにしているんですよ。1人での作業が多いから、文句を言える距離に人がいないんです。だから腹を立てたところで対処に困っちゃうんですよ。怒りのメールを送っても記録が残るだけですし（笑）。さすがに顔を合わせているときに腹が立ったら、文句くらいは言いますけどね。

哀 ▶▶▶ **野島**：今回の仕事の報酬がもらえたときですね（笑）。何に使おうかって本当にワクワクしていたんです。新しいギターを買ってしまおうかなぁとか。ですが、間が悪いことになぜかそのタイミングで家中の家電が一斉に不調を訴え始めちゃったんですよ。結局直らなくて、家電一式を買い替える羽目になりました（泣）。……って、こんなどうしようもない話でいいんですか？（笑）

楽 ▶▶▶ **野島**：今日、すごいスッキリした顔の新納さんに会えたことです。数カ月前は別人のようでしたから（笑）。シナリオができてからだいぶ経ちますが、その間はたまにしか会わないので元気な顔を見られたのはよかったです。数カ月前は死相が出てました（笑）。
松川：2月頃のことですよね。あのときは野島さんがなぜか公務員になりたいって言い始めたことだけ覚えてます（笑）。



野島さんに聞く!!
主要キャラクターの性格

野島さんから身近な人々を例に出した個性的なキャラクターコメントをいただけた。魅力的なシナリオを次々と生み出す野島さんの感性は、このような発想がすぐに出てくる点にあるのかも!?

主要キャラクター



1 辺境の獅子
ジグ
辺境出身の若き戦士。生きる意味見つけるため、ランカーの頂点を目指す。



2 狂える剣獣
ファズ
ジグの元親友。殺意を放ち、ジグの前にランカーとして立ち塞がる。



3 亡国の騎士皇
レン
同時期にランカー入りした少女。二刀流を自在に操る一流の剣士。



4 ランキングディレクター
マキス
ジグの前にたびたび現れ、役立つ情報を無料で提供していく謎の情報屋。



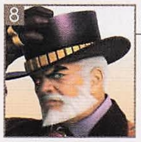
5 鋼の侠客
タイロン
荒くれ者達の集団・タイロン一家のリーダー。ランキング8位の実力者。



6 山崩シ之逸刀
センゴク
東方の地から来訪し、瞬く間に七騎士にのぼり詰めた異邦の戦士。



7 美と呪の探求者
ノーマ
世界でも稀な魔法の使い手。知識欲と美への探求心を持つ七騎士の1人。



8 すべてを手にした武器商人
ゼブリラ
強さこそすべてという概念を覆し、財力で七騎士にのし上がった男。



9 光弓の天秤
ロザ
七騎士の1人。凄腕の射手であり、最強の乙女の名で称えられている。



10 左手に氷枷、右手に神剣
ユーリ
七騎士の1人。容姿端麗で、文武に秀でた非の打ちどころのない剣士。



11 天上天下彷徨う剣
ハース
世界最強の称号を持つ七騎士。強者との戦いが至上の喜びという武神。

1 ジグ　ジグは長く付き合える親友のようなキャラクター

野島：距離感がほどよくて何年ぶりに会っても話せる親友のような感じですね。いつ会っても「よう！　久しぶり」の一言で、いつもの関係になれてしまう感じです。

2 ファズ　あまり会いたくない先輩または実家からの電話のイメージ

野島：実家から電話がかかってくると面倒くさいじゃないですか。父さんの具合がよくなくて……とか、電話をするのもされるのも久々なんだけど、大体聞きたくない会話なんですよね。電話がないのが元気な証拠であって、何もないことが幸せなんです。ファズはそんなほどよい距離感がちょうどよい人物です。

3 レン　レンは僕のなかでは生徒会長のイメージです

野島：きちんとしてそうなイメージですね。まぁ、表面的な印象なので、実際ちゃんとしているかはわからないですけど（笑）。

4 マキス　ブランドショップで勝手に選び始める店員さん

野島：マキスはブランドショップとかに入ったとき、頼んでもいないのに勝手に選び始めちゃう店員さんです。自分は今日はジャケットだけを買いに来たはずなのに、いつのまにかシャツとかと合わせちゃってるよーみたいなノリの人物。店員さんって、商売だからっていうのはありますが、少なからずジャケットを着る人にはこういう風に着こなしてもらいたい、みたいな思いを持って選んでくれていると思うんです。マキスはまさにそんな感じのイメージを持つキャラクターですね。

5 タイロン　ぱっと見は怖いですが実は頼りになる上司や先輩

野島：ある意味王道のキャラクターだと思います。なんだかんだでジグのことを一番見ている親分肌の人だと思いますし。

6 センゴク　目を見て話しているのに会話が成立しない人

野島：センゴクはわけわからないですね。何か違うものを見ている人です。お互いに目を見て話しているんですけど、全然会話が成立していない感じ（笑）。
松川：野島さんの前にそびえる山を、野島さんの目をとおして見ちゃっているような感じなんですよね（笑）。
野島：日本語が上手なアメリカ人に日本のダジャレを言っても、通じないかもしれませんよね。彼の感覚はまさにそれ！　どこまで冗談が通じるのかわからない感じです（笑）。

7 ノーマ　僕の好みを詰めた感じのキャラクター

野島：こういう見た目の人はこんな性格、口調かな、と漠然としたイメージで書いたキャラクターなんですよね。僕自身がこういう人なら、アピールが大きめのほうがいいと思います。
――肉感的でセクシーなお姉さんという感じですよね。
野島：まさにそんな感じです。

8 ゼブリラ　初期の設定を忠実に守ったキャラクター

野島：ゼブリラはわりとしっかりした設定が初期の頃からありました。イラストも早い段階から上がってきていたので、それをもとに忠実に作ったという印象ですね。
――性格的にはどんな感じのキャラクターですか？
松川：世界の富のすべてを手に入れている人ですが、意外とオチャメなところもあったりします。ほかの人が拳で名を上げているなか、別の方法で力を手に入れた者のシンボルです。

9 ロザ　弟や妹達の学費を働いて稼ぐ健気な長女のイメージ

野島：ロザはシナリオ制作が難しかったんですよね。イメージは、弟や妹達を学校に通わせるために、1人だけ学校に行かずに働くがんばり屋さんの長女という感じですかね。
松川：ロザはカプコン品質管理部一番人気のキャラクターです。
野島：たぶんこのゲームのなかで一番まともな人ですよ。
松川：最後までプレイした人達も同じことを言っていますよ。この世界でまともな人は、ロザとポッドだけなんですが、これって大丈夫なんですかーって、言われちゃいました（笑）。

10 ユーリ　実際にこんな人いたら大変だなと思う怖い人

野島：正直言うと、ユーリは僕の苦手なタイプですね。きまぐれだし。七騎士というのは、権力を最大限に使って世の中をいろいろとかき回す存在なんですが、ユーリはそれが色濃く出ているキャラクターなんです。
松川：顔もいいですし、権力も力もすべて持っている美青年剣士なので、そういうキャラクターが『ラストランカー』の世界で何を得ようとするのかを見てほしいです。

11 ハース　ジグと並ぶ、主人公になりうるキャラクター

野島：主人公だったかもしれない人ですね。『ラストランカー』の主人公を選べたとしたら、僕だったらジグにするかハースにするかで悩んだと思います。まあ、今回はジグになったわけですが。だから、ハースはもう1人の主人公として成立するくらい、力を入れて書いています。
松川：（大きくうなずきながら）野島さんに同感です！
――主人公級の存在感を持つということでしょうか？
松川：存在感というか、この時代に生きた人達を代表する人という感じですね。ジグが生まれたときからの100年を切り取ったときに、もしも代表的な戦士の名をあげろと言われたら、ジグよりハースと答えるかもしれない。私達が作った『ラストランカー』の世界において、すごく大きな存在だと思います。実は物語の最も中心にいる人なんじゃないですかね。
――なるほど、すごく興味が湧いてきました。ちなみに、ハースはどのような性格の人なのでしょうか？
松川：ハースに関してはほとんど情報を出していないんですよ。プロモーション映像でも全然明かしていませんし。私のなかで、ハースは絶対にゲームの中で会ってほしいキャラクターなんです。だから実際にプレイして感じてほしいですね！
野島：僕もハースは好きですね。彼のような人に憧れます。



タイロンが好きですね。ジグのことを唯一考えてくれる人物です（野島）

発売間近！『ラストランカー』のゲームシステムを総まとめ

約10万人の戦士達が覇を競い合う本作。ここでは、本作独自の世界につながるランキングシステムと緊張感あふれるリアルタイム形式のバトルの詳細を解説。

SYSTEM 1 ●ランキングシステム

『ラストランカー』の世界に登場する約10万人の戦士にはランクが与えられている。このランクを奪うことがゲーム中の目的。基本的にランクの奪取方法は2つあり、1つは自分より高位のランカーに勝負を挑み、勝利すること。ただし、ランクにあまりにも差がある場合は対戦を拒否されてしまうことも。もう1つはバザルタより発令される多種多様な任務「修練」をクリアすること。任務はガンドアのあちこちに立っている修練板でチェックできる。



ランクが上がると行動範囲が広がる

この世界では行動できる範囲がランクによって定められている。人里離れた遠くの地であるほど危険が高まるため、相応のランクが必要となるのだ。また、ランカーの旅を助ける、各地につながるバザルタ鉄道の利用資格もランクに依存している。この世界で自由を得るには、高ランクの者と戦ってランクを奪取するか、修練でランクを上げるしかないのだ。



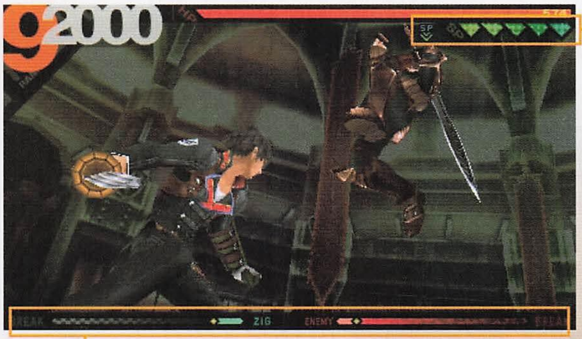
▲考えていることは誰もが同じ。主人公のランクを狙って戦いを挑んでくる者もいる。

SYSTEM 2 ●リアルタイム形式のダイレクトボタンバトル

本作のバトルはリアルタイム形式で、どちらかのHPが尽きるまで続く。敵の攻撃に合わせて防御したり、隙を突いてスキルを放つなど、緊張感のある駆け引きが楽しめる。なお、バトル中はあらゆる行動でSPを消費。SPは時間とともに回復するが、隙を生むことになるので扱い方しだいで勝敗を大きく分ける。また、一時的に無防備となるブレイク状態にいかに追い込めるかが、勝利へのカギとなる。

■バトル中の4種の行動

通常攻撃	ボタンにより弱攻撃と強攻撃を使い分けられる。どちらも連続入力することでコンボになる。
ガード	敵の攻撃をガードしてダメージを軽減できる。ガード中に攻撃を受けるとSPを消費する。
サブウェポン	ゲームの進行に応じて入手できる4つの武器のこと。どれを装備するかで戦いのスタイルが変化する。
スキル	使用回数に制限がある強力な特殊技。攻撃から回復まで効果は多彩で、サブウェポンごとの専用技も存在。



SPゲージ

行動をとる際に必ず消費するゲージ。消費したSPは、何もしなければ時間とともに回復していく。なお、ガードをしている間はSPが一切回復しないので、常にガードをする戦法は逆に危険な結果につながってしまう。

ブレイクゲージ

ブレイクゲージが0になると、体勢が崩れて一時的に無防備になる。これをブレイク状態と呼び、ゲージが回復するまで攻撃し放題となる。また、この間はダメージが大幅にアップするので、攻撃力が高いスキルなどを使えば、形勢逆転が狙える。

サブウェポンが攻略のカギ

ジグはゲームの進行に応じて4つのサブウェポンを入手できる。入手したサブウェポンは、最大で2つまでバトルに持ち込むことができ、バトル中に自由に切り替えが可能だ。どれを使うかでバトルスタイルは大きく変化し、各スタイル専用のスキルも用意されているので、どのスタイルを選ぶかが非常に重要となる。

篭手
ブレイクゲージに大ダメージ！
ほかの武器よりブレイクゲージを大幅に削りとれる。また、盾には劣るがガード性能がやや上昇する。

銃
カウンターを無効化!!
こちらの攻撃を待ち構えてカウンターを仕掛ける、変則的な戦いを得意とする敵に対して有効。

盾
鉄壁のガードでガッチリ守れる
ガード時のダメージを大幅に減らす。大剣やハンマーなど、一撃が強力な武器に対して特に有効だ。

二刀流
接近戦に秀でた攻撃特化のスタイル
圧倒的な手数と高い攻撃力を有する。SP消費が激しいので、攻撃を集中させるタイミングが重要。

相手ランカーの武器にも要注意

約10万人の戦士がひしめく世界だけあって、敵の武器は千差万別。ジグが扱える武器以外に敵専用の武器も存在するので、相手のバトルスタイルや戦法を見極めて、いかに自分のペースで戦えるかが勝利への道となるだろう。ここでは特徴的な6つの武器について紹介。それぞれ、どんな戦い方で挑むのが有効なのか、自分なりに考えてみてほしい。

二刀流
手数と攻撃力が頼りの接近特化型
手数と攻撃力で圧倒してくる。ガードはSPをみるみる削られるので、命取りになるかも。

片手剣
強固な盾による鉄壁の防御がウリ
盾でダメージを大幅に軽減する防御特化のバトルスタイル。SPゲージを大きく削る篭手が有効か？

両手剣
攻防を兼ね備えた変則戦法をとる
豪快なスキルによる強烈な一撃が脅威。攻撃を誘ってからの迎撃といった変則戦法も仕掛けてくる。

ハンマー
ガードを叩き割る超ド級の一撃
一撃の攻撃力は全武器中でトップクラスで、防御の上からブレイクゲージを大幅に削ってくる。

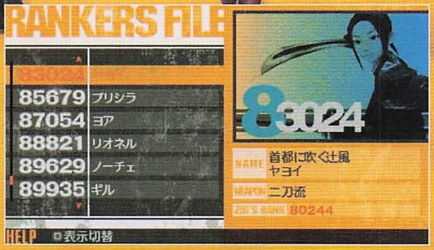
篭手
相手の姿勢を崩すことに長ける
ブレイクゲージを削ることに特化した武器。攻撃力は低いものの、頻繁にブレイクされると危険だ。

魔法
超常の力で相手を翻弄する
どこからともなく火球を生み出したり、サブウェポンを封じるなど、特殊な攻撃を得意としている。

戦いの記録が残る「ランカー図鑑」

ジグの戦いの軌跡を保存するランカー図鑑。これは、ランキング戦に勝利した相手のプロフィールがランカー図鑑に登録されていくシステムのことだ。表示される内容は、ランカーの名前と外見、ランキング、使用武器、勝利時のジグのランキングの5項目。この図鑑のなかには当然ジグの項目も用意されており、そこでは名前と外見、ランキング、使用武器、現在倒したランカーの数が表示される。この図鑑をコンプリートするには、自分より低ランクのランカーも倒さなければならないし、世界のいたるところにいるランカーを探し出さなければならない。ランキング1位（ラストランカー）を目指すのと同じぐらい難しそうだが、非常にやりがいのあるコレクション要素といえるのではないだろうか。





▲▶ランカー図鑑は、ランカーを倒すたびに自動で埋まっていく。ちなみに、表示順番は登録したときにランキング順に自動でソートされる。

Atelier Totori アーランドの錬金術士2
トトリのアトリエ

「錬金術」にこだわった大人気RPGシリーズ最新作『トトリのアトリエ（以下、トトリ）』の発売日まであと1週間。前作から変わった点などを交えながら、シリーズ最大の魅力であるキャラクター＆システムを再確認していこう。

トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～			
2010年6月24日発売	通常版:¥7,140(税込)／プレミアムボックス:¥10,290(税込)※1		
PS3	ジャンル	RPG(新約錬金術RPG)	冒険
	メーカー	ガスト	育成
	備考	プレイ人数:1人用	

発売直前!『トトリ』の魅力を最終チェック!

前作の『ロロナのアトリエ（以下、ロロナ）』から5年後の世界で、トトリの冒険を描く本作。発売直前の今回は、キャラとシステムを徹底フォロー！　これを読めば『トトリ』のすべてがわかる!?

登場人物

イラストレーター岸田メル氏が描く、個性的なキャラクター達も本作の魅力の1つ。ここでは、主人公トトリと、彼女を助けてくれる仲間達を一挙紹介！　さらに、前作で登場したキャラクター達の成長にも注目だ。下段で特集している『ロロナ』時代の姿と見比べてみると、より違いがわかるはず！

広大な世界をともに旅する仲間達！



母を捜し世界を旅する小さな錬金術士

トトゥーリア・ヘルモルト
CV:名塚佳織
行方不明の母を捜すため、冒険者になることを夢見る本作の主人公。ロロナの教えを、唯一理解できた駆け出しの錬金術士。
通称：トトリ。



アーランドにその名を轟かせるトトリの師匠

ロロライナ・フリクセル
CV:門脇舞以
前作の主人公。アーランドでは知名度の低い錬金術を、世界に広めるために旅をし、途中で出会ったトトリに錬金術を教える。
通称：ロロナ。



5年後

　※1:プレミアムボックスには「クリスタルペーパーウェイト」が同梱。

懐かしの前作を振り返る Memory of『ロロナのアトリエ』 キャラ編

前作を知らずとも十分楽しめる本作だが、やっぱり前作も知っていたほうが何倍楽しめる！　そこで、前作に登場したキャラをすべて紹介！



ロロライナ・フリクセル
CV:門脇舞以
アストリッドにかわり、アトリエ存続のため、国からの試験に挑んだ。明るい＆天然キャラなのは、前作でも変わらない。

クーデリア・フォン・フォイエルバッハ
CV:喜多村英梨
小さい（禁句）のにロロナより年上に見えるのは『トトリ』と同じ。ツンデレということで、ミミと通じるものがあった。

アストリッド・ゼクセス
CV:田中敦子
ロロナの師匠にして、稀代の天才錬金術士＆トラブルメーカー。ロロナの服装センスは、彼女による影響が大きい。



ハゲル（CV:立木文彦）
『トトリ』のときよりも、頭髪と名前の関係に敏感だった武具店のおやじさん。



ティファナ（CV:大垣理香）
この頃からすでに男性客があふれている、雑貨屋を切り盛りする未亡人。



パメラ（CV:谷井あすか）
ぬいぐるみに憑いていた陽気な幽霊の女性。『トトリ』では、アランヤ村に店を構える。

トトリと旅する仲間達



冒険以外でお世話になる仲間達

ツェツィ（CV:今井麻美）
トトリの姉で、明るくマジメで優しい女性。妹のことが大好きなためか、心配のあまり厳しくあたってしまうことも。

パメラ（CV:谷井あすか）
アヤシイ雑貨を扱う、パメラ屋を営んでいる女性。微妙にズレた感性の持ち主で、言動が少し子供っぽいところも。

フィリー（CV:大垣理香）
ギルドで冒険者向けの依頼を扱う、人見知りな受付嬢。姉のエスティがムコ探しの旅に出たため、仕事を引き継がされた。

ハゲル（CV:立木文彦）
さまざまな武器や防具を扱う、男の武具屋のおやじさん。筋骨隆々で豪快な人物だが、彼が作る武具は芸術の領域。

グイード（CV:浜田健二）
穏やかで優しい、トトリとツェツィの父。非常に影が薄く、家にいても娘達にすら存在を気づかれないことも多い。

ペーター（CV:菊池英博）
気乗りしないときは、法外な料金を要求して客を追い返す、あまりやる気を見せない御者。また、誰もが認めるヘタレ。

イクセル（CV:立花慎之介）
大人気のサンライズ食堂の店主で、料理に対して熱い情熱を傾けている。なりゆきで、トトリに料理を教えることに。

ティファナ（CV:大垣理香）
日用雑貨を扱う、雑貨店の女店主。とても美人で物腰も柔らかいため、男性からの人気が高く、店には男性客が絶えない。

ゲラルド（CV:立木文彦）
経営不振に苦しむ、酒場のマスター。赤字解消のための日頃から策を練っており、その一環で冒険者用の依頼を扱う。

クーデリア（CV:喜多村英梨）
ロロナの親友の女性で、現在は冒険者ギルドで働いている。低身長を気にしており、話題に出すと烈火の如く怒る。

ちむ男の子　**ちむ女の子**
ロロナがトトリのために作ったホムンクルスで、調合や採取を手伝ってくれる。彼らは燃料としてパイが必要で、なくなると作業をやめてスネてしまう。また、あるアイテムを入手すると、ちむを量産でき、その際に新しいちむの名前を4つの候補から選べる。

トトリの冒険――始まります♪



エスティ（CV:佐藤利奈）
王宮で依頼の受付をしていた女性。ティファナの親友で、フィリーの姉。

コオル（CV:芝原奈津美）
アトリエに行商に来ていた少年。歳のわりにしっかり者で、よくロロナに説教していた。

ホム（CV:井ノ上奈々、宮崎羽衣）
アストリッドが作ったホムンクルスで、調合や採取を手伝ってくれた。

担当ライターDeepの 先行プレイインプレッション
～キャラクター編～

魅力的なキャラにメロメロ～

「アーランドの錬金術士」のキャラといえば、やっぱり岸田メルさんのイラストがカワイイ！　前作の時点でもうメロメロだったわけですが、本作はキャラモデリングがメルさんのイラストを忠実に再現していて、さらに心奪われます。そんな魅力的なキャラ達が織りなす、『アトリエ』らしいほんわかとしたイベントもひっきりなしに発生するので、『トトリ』の魅力にどんどんハマっていきます。



▲岸田メルさんの美麗な一枚絵も、イベントを盛り上げます！

懐かしのキャラ達にニヤリ

そんなキャラ達のイベントのなかでも、特に俺を引きつけたのが前作経験者が「ニヤリ」とできる1コマの多さ。ネタバレになってしまうので内容は言えないですが、例えば、サンライズ食堂の商品にイクセルプレートが並んでいる、ロロナの胸がなんとなく大きすぎる気がする？　といった具合。もちろん、それらはイベント全体の一部にすぎず、新規のものも盛りだくさんなので、未プレイの人も十分楽しめます。ただ、やはり前作を遊んだほうが、おもしろ味が増すのも事実。残り1週間で『ロロナ』を遊んでみては!?



▲このシーンを見たとき、画面の前で「ブフッ！」となったのはヒミツ。

『トトリ』の新システムが世界を広げる!!

冒険者免許

物語が始まった段階では、トトリはまだ冒険者ではない。まずはアイテムの採取や調合と、戦闘の流れを学ぶことになる。その後アーランドへ向かい、冒険者免許を手に入れてからがゲームの本番だ。免許入手後は、免許をランクアップさせて世界を広げながら、冒険していくことになる。ここでは『トトリ』のシステムの柱、冒険者免許について詳しく紹介！

活動の中心になる2つの街



アランヤ村　トトリの故郷の小さな漁村

アーランドの南に位置する、漁業を生業とする村。寒村ながら、アトリエや雑貨店、クエスト受付など基本的な施設は揃っている。



アーランド　なつかしい面々が揃う大きな街

アランヤ村から北東にある、アーランド共和国の首都。冒険者ギルドや武具店などさまざまな施設があり、前作をプレイした人にはたまらない、懐かしの要素も！

POINT 1　4つの項目を開放してポイントゲット！

免許入手後は、以下のような流れでゲームを進めていく。免許は、トトリが冒険者らしい行動をすることで項目が開放され、ポイントが増加。それが一定以上たまったら、冒険者ギルドに報告することで、ランクアップする。なかには報告することで、ボーナスが得られるものも！

冒険者免許入手後の流れ

冒険者免許を入手 → 冒険者免許のポイント集め → ポイントがたまったら報告 → ランクアップで世界が広がる

- **探索**　未知の採取地を探索したり、地図の目印になる場所を見つけたりするとポイントゲットだ。
- **調合**　アイテムを調合し、図鑑を埋めたり、参考書のレシピをすべて調合したりすると、ポイントがたまる。
- **戦闘**　特定のザコモンスターや、ボスモンスターを倒すと項目が開放され、ポイントを入手できる。
- **依頼**　ギルドや酒場で受けられる。特定の期間に一定数以上の依頼を達成すると項目が開放される。

広がった世界を冒険!（→ 冒険者免許のポイント集め）

POINT 2　ランクアップで冒険できるエリアが増える！



▲ランクアップしたら、フィールドに出て追加エリアを確認！

最初こそ冒険できる範囲は狭いが、ランクアップするたびに冒険可能なエリアが増える。世界が広がり、冒険できる場所が増えれば、結果的に行方不明の母を捜すという目的にもつながっていく！

POINT 3　項目開放でボーナスを入手できる！



▲項目開放で得られるボーナスは、メニュー画面で確認できる。戦闘能力アップ系のボーナスを得ることで、トトリはドンドン強くなっていく。積極的に狙っていこう！

冒険者免許の項目のなかには、開放して冒険者ギルドに報告することでボーナスが得られるものがある。このボーナスには、トトリの戦闘能力をアップさせるものや、依頼で得られる報酬が増えるなど、さまざまな種類がある。

項目開放ボーナス例

- ●攻撃力アップ
- ●最大HPアップ
- ●成功報酬アップ

探索　いろいろな場所を冒険してポイント集め!!

特定の地方の採取地をすべて回る、採取地にある採取ポイントをすべて見つけるなどの行動でポイントが得られる。

ポイント入手例：アーランド周辺地域の地図を完成させる

フィールドを移動して採取地へ！

探索は、フィールドと採取地を行き来して行う。フィールドの移動には各キャラのLPを消費し、LPが減ると攻撃力などのステータスが下がってしまう。また、移動中には素材発見イベントや戦闘も発生する。



◀移動は、好きなルートを選択できる。

採取地でも時間が経過！

採取地内のさまざまな場所にある吹き出しを調べ、素材アイテムを集めるのが主な目的。また、徘徊する敵と接触すると戦闘も発生する。なお、前作とは違い、今作では採取地内で採取や戦闘を行うと時間が経過する（時間は左上のゲージで確認可能）。



▲赤いゲージ10メモリが、1日を表している。



◀吹き出しは青と金の2種類があり、金は素材がレア。

戦闘　ボスや多数の敵を倒してポイント入手！

敵を倒すことで項目が開放され、ポイントを入手可能。トトリの戦闘能力は低いので、仲間と一緒に冒険しよう。

ポイント入手例：ウォルフ系モンスターを20匹倒す

アシストでトトリを援護！

アシストは、仲間自身やトトリの行動で溜められるアシストゲージを消費し、トトリの攻守を援護するシステムだ。前作とは異なり、ゲージの持ち越しが可能になっている。



◀戦闘中、キャラの上部に吹き出しが出ると、アシストを発動できる。

スキルや必殺技で戦闘を有利に！

トトリの仲間は、レベルアップでスキルや必殺技を習得する。これらの技は仲間ごとに内容が異なり、その効果は範囲攻撃や味方の回復まで多種多様。スキルはMPを、必殺技はアシストゲージ下にある必殺技ゲージを消費するが、そのぶん威力はバツグン！



▲シリーズでおなじみアインツェルカンプが炸裂！　ミミが放つ無数の刃が敵を切り刻む！

懐かしの前作を振り返る Memory of『ロロナのアトリエ』 イベント編

キャラ紹介に引き続き、前作の思い出イベントをピックアップして紹介！　これを読めば、『ロロナ』の雰囲気がバッチリわかる！



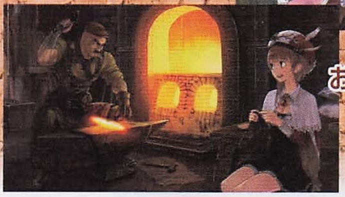
ロロナのアトリエ開店!?

アストリッドのせいで、試験をクリアしなければアトリエが潰されることに。しかし、当の本人は弟子のロロナに試験を押しつけ、アトリエも「ロロナのアトリエ」に作り変えてしまった。



ほむちゃんと一緒に調合♪

毎日がんばるロロナのためにアストリッドが作った、ホムンクルスのホムと一緒に調合。ちなみに、ホムの服装はアストリッドの趣味が全開だ。



おやじさんのお手伝い

武具屋のお手伝い。当時のハゲルは、頭髪にコンプレックスを持っていたため常に帽子を着用。しかし、それもロロナのおかげで乗り越えることができた。



メリオダス（CV:石井康嗣）
アーランドの大臣で、ロロナのアトリエを潰して工業地帯にしようと画策していた。



ライアン
ロロナの父で、夫婦揃って旅をしている。実はティファナさんのファンの1人。



ロウラ
ロロナの母で、ロロナ以上に天然＆おっとりとした性格。常にロロナの心配をしている。



調合で図鑑を埋めてポイント入手

調合では、新たなアイテムを作って図鑑を埋めたりすることでポイントをためられる。

ポイント入手例：はじめての参考書のレシピをすべて調合する

調合の流れを覚えよう！

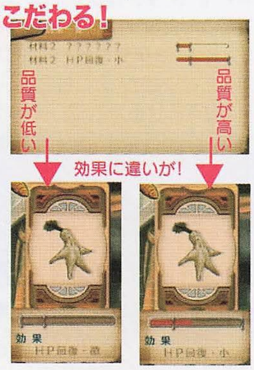
アトリエにある錬金釜を使い、採取などで集めた素材を掛け合わせて新たなアイテムを作り出す、『アトリエ』シリーズの代名詞的なシステム「調合」。調合は右の流れで行い、①で必要な参考書はショップや仲間とのイベントなどで入手できる。数十冊を超える参考書のなかには、冒険中の採取地にある宝箱から手に入れられるものも存在！

①参考書を入手してレシピを知る
②調合したいアイテムを選ぶ
③素材を選択して調合開始
④付ける特性を選ぶ

アイテム完成

ソートを活用して素材にこだわる！

レシピを入手して調合したいアイテムを決めたら、必要な素材を選択しよう。この選択が、完成品の効果にも影響するので、素材選びにはこだわっていきたい。このとき、ソート機能を活用すれば、アイテム選びもスムーズに進むハズだ。



活用したいソートの順位

●品質順：右のとおり、素材の品質が完成品の効果に影響。

●カテゴリ順：素材の完成品に対する、向き不向きがわかる。

コストレベルを使って特性選び！

調合が成功したら、素材に付いていた特性のなかから、引き継ぐ特性を選ぶことができる（最大5つまで選択可能）。このとき、特性ごとに決められた使用コストを、素材のレベルから計算されたコストレベル内に収めるように選択しよう。



▲特性にこだわり、強力なアイテムを作るのも錬金術の醍醐味の1つ！

使用コストをコストレベルに収める！

完成品のコストレベルは素材のレベルから導かれるため、素材選択時にレベル順でソートすれば意図的に高めることができる。



登場する特性の例

●品質アップ：小～大までランクがあり、完成品の品質を上げる。

●冷気の力：装備品に付けると、氷属性の追加ダメージや耐性が発生する。



特性いっぱいでクオリティアップだよ！

CHECK

特性選択時の使用コストが多いほど、完成品のクオリティが上がり、依頼などで納品した際の評価も高まる。一見悪い効果に見えるものでも、使用コストが高いものを選べばクオリティが上がるという利点がある。



▲納品用のアイテムは、特性の効果よりクオリティを重視しよう！



先行プレイインプレッション ～システム編～

冒険者免許のテンポが秀逸！

本作で新たに登場したシステム「冒険者免許」は、『アトリエ』シリーズの基本となる調合や採取、戦闘といった要素を、うまく関連づけて1つにまとめ上げています。世界を冒険してモンスターと戦い、素材を手に入れ、その素材を使って未知のアイテムを調合。そのすべてが1つのシステムに集約され、新しい世界が広がっていくので、正直、プレイのやめ時がわからないほどサクサクとプレイが進みます。とはいえ、難易度は簡単すぎるわけでもなく、アトリエに引きこもって調合ばかりしていても、免許更新のポイントが足りなくなるといった難易度調整もされているので、イイ感じの歯ごたえになっています。



▲自分の努力が目に見えるため、ランクアップの達成感はひとしお！

戦闘ではアイテムばんばん！

じゃあ、調合の意味は薄いかといえばそうでもなく、錬金術師にしか使えない攻撃用の調合アイテムを使えば、トトリは大きな戦力となります。アイテムの効果はハンパなく強力なうえ、前作と比べて使用回数も増えているので、とても錬金術士らしい戦い方が可能になってます。



▲フラムの使用回数は3回（前作では1回）。どんどん使っていこう！



依頼を達成してポイントを溜める！

ギルドや酒場で受注した依頼を一定回数達成すると、項目が開放され、ポイントゲット！

ポイント入手例：調合依頼を30回達成する

依頼は全部で3種類！

依頼の種類は3種類あり、それを達成すると得られるコール（お金）は、トトリの主要な収入源だ。なお、依頼には基本的に期日があるので、期限を過ぎないように気をつけよう。



調合アイテムの納品

薬や爆弾など、調合したアイテムを納品する、錬金術士らしい依頼。特性を選択できるためクオリティを高めやすく、3種類の依頼のなかで最も高い評価を得やすい。



素材を集める

採取地などで手に入る素材を、そのまま納品する依頼。難易度が低いぶん報酬はあまりよくないが、お手軽だ。なかには、指定される品が近くのショップで買える依頼も。



モンスターを倒す

指定されたモンスターが出現する採取地へ向かい、一定数を倒すことで達成できる依頼。この依頼には、例外的に期日が無制限のものもあるので、比較的気軽に受けられる。

達成時の評価を高めてボーナスゲット！

クオリティの高いアイテムを納品するなどして高評価を得ると、報酬のコールを少し多めにもらえる。さらにボーナスとして、依頼ごとに決まっている、追加素材を受け取ることができる。



▲▶追加素材は受注前に確認でき、最高のSランククリアで最もよい素材が手に入る。





依頼の受付は2カ所あるわよ！

CHECK

依頼は、アランヤ村とアーランドの2カ所で受注できる。依頼の達成報告もこの2箇所で行うので、すぐに次の依頼を受けられる。



アランヤ村：バー・ゲラルド

酒場のマスターのゲラルドから、依頼の受注が可能。



アーランド：冒険者ギルド

冒険者ギルドで、フィリーが受付を担当している。



くーちゃんと仲直り！

小さなことで大ゲンカしてしまった2人だが、お互い歩み寄ることで仲直り。絆もより深まった。



みんなで仲良くバカンス

ロロナやホム、クーデリアなど『ロロナ』に登場する女性陣が、みんなでネーベル湖畔にバカンスへ。女性陣の水着姿が拝める貴重なイベントだが、発生条件がなかなか厳しくて、涙を飲んだ人がいるとかいないとか。

実は酒乱のティファナさん!?

酔っ払ったティファナの魔の手にロロナがかかった!? なんかアヤシイムードに、居合わせたイクセルはドキドキ？



『トトリのアトリエ』完全攻略本発売決定!!

全調合レシピから戦闘のテクニック、各種イベント＆エンディングの条件まで、『トトリ』に関するあらゆるデータを網羅した、完全攻略本「トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ ザ・コンプリートガイド」の発売が決定！ 関連ビジュアルもカンペキにフォローした内容で、7月24日に発売予定。岸田メル氏による描き下ろしカバーイラストも要チェック！



祝!! FIREEMBLEM ファイアーエムブレム®
新・紋章の謎 ～光と影の英雄～

待望の『紋章』リメイク 緊急座談会

『FE』シリーズ待望の新作タイトル
『新・紋章の謎』がついに登場する。
――アカネイア大陸に再び訪れた動乱。
その戦いに参じるのは、プレイヤーの
分身“マイユニット”だ！



暗黒戦争に勝利した若き英雄

マルスを支える近衛騎士

アリティアの王子 Marth マルス

アリティアの王子。かつて暗黒竜メディウスに祖国を滅ぼされたが、仲間達とともに挙兵する。長い戦いの末、メディウスを打ち倒し、暗黒戦争に終止符を打った。

プレイヤーの分身 Hero 主人公

暗黒戦争の英雄・マルスに憧れ、アリティア軍に入団。アリティア第七小隊に所属し、のちに近衛騎士となる。そしてマルスの戦いを影から支えることに……。

シリーズ初期の代表作がDSのリメイク作品として7/15緊急発売!!

1994年に発売されたシリーズ初期の代表作『紋章の謎(SFC)』。一昨年発売された『新・暗黒竜と光の剣』に続き、そのリメイク版が早くも発売決定となった。今回はそんな情報に胸躍らせるエムブレマー達の座談会をお届けする！

そして勇み浮き足立つエムブレマー達!



ライターA プレイ歴20年。好きな娘は『紋章』のシーマ。

ライターB プレイ歴8年。好きな娘は『暁』のネフェニー。

編集 プレイ歴15年。好きな娘は『聖戦』のラクチェ。

全エムブレマーが泣いた！待望の『紋章』リメイク!!

編集：たりらー。ついに『紋章の謎』がリメイクされるってことで、本日はエムブレマー座談会なのだ。先に会議室に行ったAとBは仲よく『エムブレム』トークで盛り上がってるだろうか（ガチャッ）。
A：ぶっ殺すぞファッキュー！
B：アインファインサンキュー！
編集：ェエエエエ。なんすかこの修羅場。
A：あ、チーッス。シリーズ最強の傭兵／剣士が誰かについて小一時間議論してたとこです。僕は断然オグマ派ですが。
B：ドアホウ！　『暁の女神』のソーンバルケが最強だと何度言えばわかんだ！
A：そんなお助け隠しキャラはカウントしませんよーだ！
B：ヴァーグ・カティ（※1）で流星すんぞオラァアア！
編集：……『聖戦の系譜』のラクチェじゃない？　レックス父親にして（※2）。
A：ラクチェだったら、ノイッシュ父親ver.が最強じゃないッスか？　というか、引き継ぎスキルを考えたら…（以下略）。
――小一時間後。
編集：……ゼェゼェ。もう、議論終了！　キリないからこれ！
B：ハーイ。んじゃ次の議題は最強アーマーナイトで！　こいつはもう議論の余地なく『暁～』のガトリー……（※3）。
編集：いや、もうほんといい加減本題に入らせてください……。あの名作『紋章の謎』待望のリメイクだよ!!
A&B：おー。
編集：『新・紋章の謎』最大のウリは“マイユニット”システムで、自キャラをメイキングできるところなのだ。主人公はマルスのほかに、自分も主人公として登場できるってわけだね。
A：あー、オリジナルキャラ作成ってシリーズ初になるのかあ。ありそうでなかった良システムですねん。
編集：性別、クラスの選択に加えて、外見もかなり細かく調整できるみたいだから、いろんなキャラのそっくりさんとか作るのも楽しそうだね。
A：自分好みのキャラを作成できるのなら、僕はマルスじゃなくてグラのシーマ様（※4）に仕えたいです。
B：あ、じゃあ俺はミネルバ様に！
編集：……。

――本作の各ポイントをCheck!

『紋章』のツボ

16年の時を経て、DS版としてリメイクされる『紋章の謎』。ここでは『新・紋章の謎』で追加された要素を中心に、そのポイントをお伝えしていく。シリーズ初心者にも遊びやすく、新たに生まれ変わった、その姿に注目しよう！



▶チュートリアルでは、主人公が近衛騎士になるまでの物語が描かれていく。

『紋章』のツボ 1 4つの難易度と「カジュアルモード」

「ノーマル」「ハード」「マニアック」「ルナティック」の4つの難易度とは別に、「カジュアルモード」が設定可能。「カジュアル」設定すると、戦闘で負けた味方が次のマップで復帰するようになる。



◀「カジュアル」なら、歯ごたえのあるマップも怖くない？　設定しないで遊ぶのもよし！

『紋章』のツボ 2 シリーズ初！マイユニットが登場!!

ゲーム開始時、プレイヤーは自身の分身となる“マイユニット”を作成できる。性別、クラスに加えて、かなり細かい容姿設定を行うこともできる。



◀主人公の顔の作成例。眼帯やメガネ、目を閉じた表情など、さまざまな特徴をつけられる。



『新・紋章』注目の新システムの数々！

編集： システム面は一昨年に出た『新・暗黒竜』をけっこう引き継ぐみたいだね。代表的なところで、兵種変更とか。
A： 僕は『新・暗黒竜〜』未プレイなんですが、兵種変更ってどういう感じ？
B： キャラのクラスを好きなものに変えられるってシステムだよ。たとえばオグマをアーマーナイト、シーダを剣士とかにできるってわけ。
編集： 攻略の自由度はかなり上がったね。自軍に足りないクラスを自分で随時補完できるし、ステージによっては主力を全員騎兵や飛兵に変えることで、まったく違った攻略方法が生み出せたりするし。
B： 反面、成長率の低いキャラがより使いにくくなったり、個性差がなくなったりってちょっと寂しい面もあったけど。
A： ほえー。でも、リフ（※5）をペガサスナイトにしたりとか、けっこう楽しそうじゃ。
編集： ペガサスナイトは女性キャラ専用クラスだから無理だね……。
B： 清らかな乙女じゃないとペガサスには乗れないのだ。
A： リフが清らかでないと申すのか!!!
B： 乙女じゃないだろう。
A： 乙女ではないですね……。
編集： 『新・暗黒竜〜』だと「外伝シナリオ」があったね。新キャラのアテナやナギは外伝シナリオで仲間になったのだ。
B： ハイハイハーーーイ！　ナギ様はシリーズ最強のマムクートだと思いまーす。
A： なんですと。バヌトゥさんをディスってんのかコラアアア！（※6）
編集： 最強議論はほんと勘弁してください……。あ、『暁〜』のイナ強くない？
B： ラグズありならカイネギスとかティバーンも（以下略）。
——小一時間後。
編集： えっと、もう星のオーブ所有のチキ最強ってことでいいですか……。
B： まあ、チキじゃしょうがないな。
A： 異論ないッス。
編集： えーと、そもそも何の話してたっけ……。そう、外伝シナリオに登場したアテナが『新・紋章の謎』にも出るみたいだから、今回もオリジナルシナリオや外伝は期待できるみたいだね。
A： 主人公自身がオリジナルキャラのマイユニットですしね。
B： オリジナルキャラでは、軍師志望の少女・カタリナってのも公開されてるのかあ。男女の性別でカタリナとの関係性が変わるとかあるといいなあ〜。
A： 軍師ってことはユニットキャラじゃないのかな。『聖戦〜』のオイフェみたいに、途中から髭生えてナイスミドルのユニットキャラになるといいのに（※7）。
B： 少女だ、っつってんだろうが！
A： 「ふっ……ばかな　話だ……（※8）」
編集： マイユニットと既存キャラの間でも個別の会話イベントあるみたいだけど。
A&B： !!
A： シーマ様と仲よくなりたいです。
B： じゃあ俺はミネルバ様と！
編集： え、じゃあ俺はチキで。
B： とんでもねえロリコンだな。
編集： え、えええええ？
A： ところで、『紋章の謎』はシナリオがすんげー盛り上がっておもしろかったけど、難易度けっこう高かった記憶がありますねん。第2部の3章あたり、いきなり大変だった気がします。
B： アラン（※9）使えばいいやん。
A： お助けキャラは使わないのが王道だろう！
編集： 『新・紋章の謎』の新システムのひとつで「カジュアルモード」ってのがあるよ。「ノーマル」や「ハード」といった難易度とは別に設定できて、「カジュアル」に設定すると、撃破された自キャラはマップ終了時に復活するって。
A： 要するに死なないモード？
編集： そういうこと。
B： マップの緊張感は減っちゃうけど、初心者にはありがたいモードかな。ペガサスナイトとかすぐ射落とされるし。
編集： あー、トライアングルアタック狙ってうかつに前進したら、よく射手に撃たれてたなあ……。
B： ？　トライアングルアタックといえば、アーマーナイトじゃ？（※10）
A： GBA世代かっ！
B： よーし、じゃあ次はシリーズ最強トライアングルアタックが議題か！
編集： 結局また議論すんのかー！

リフかわいいよリフ



◀マイユニットと既存ユニットとの間で会話イベントが発生することも。このあと、頭を剃られたかどうかは定かではない。

エムブレム用語 Pick Up

※**1：** ソーンバルケの初期装備。剣系武器では『暁〜』中で最高の攻撃力を誇る。アイクのラグネルより強い説アリ。
※**2：** 『聖戦〜』は、第1部のカップリングしだいで、その子供達である第2部キャラの成長率、初期スキルが変化した。ちなみにレックスが父親の場合は、防御力の高い剣士に、ノイッシュが父親の場合はスキルが充実した剣士になれる。ほかにもデューを父親にして「太陽剣（生命吸収）」覚えるのもいいよね！
※**3：** ドーガ、アーダンと脈々と受け継がれる「アーマーナイトは微妙」のお約束を覆した超優良メン。魔防は低いが、力、技、速さ、防御の成長率が◎。
※**4：** 敵国であるグラのツンデレ王女。王女なのにアーマーナイト。サムソンとのカップリングは赤面もの。いやーん。
※**5：** 記念すべきシリーズ初の回復キャラでもあるハゲ坊主。SFC版の『暗黒竜〜』では、リフが仲間になるはずの村で、代わりに「きずぐすり」をもらえるという伝説を残した。
※**6：** 記念すべきシリーズ初の変身キャラでもある枯れた爺。成長率はジェイガンを凌ぐ低さ。
※**7：** 第1部でははかなげな美少年、第2部では華麗な美中年にジョブチェンジ。
※**8：** 『新・暗黒竜〜』にも登場した傭兵ナバールの被撃破時セリフ。強力な剣士だが、序盤はHPの低さから意外に撃破されることも多い。事故、という言葉がよく似合う男。
※**9：** 『新・暗黒竜〜』でいうところのジェイガン。シリーズお約束の、「成長率は低いけど序盤は強いパラディン」。余談だけど、『聖魔の光石』のゼトはそのお約束を破る高成長率キャラでしたね！
※**10：** 『封印の剣』のバース、ボールス、ウェンディチームのことやね。

▶カタリナとはプロローグで出会う様子。彼女との仲はどうなるのか!?





軍師を目指す主人公の同期生

暗黒戦争で活躍した、マルスの婚約者

軍師志望の少女
Katarina カタリナ

『新・紋章の謎』で初登場となる新キャラクター。軍師を目指し、アリティア軍に入隊した少女で、主人公とは同期にあたる。主人公の物語に大きくかかわってくる？

タリスの王女騎士
Sheeda シーダ

タリスの王女にして、天馬騎士でもある。暗黒戦争ではマルスとともに戦い、多くの敵兵を説得して軍勢に加えた陰の功労者。暗黒戦争終結後、マルスと婚約した。

ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 〜光と影の英雄〜			
2010年7月15日発売	¥4,800(税込)		
DS	ジャンル	S·RPG	戦略
	メーカー	任天堂	対戦
	備考	プレイ人数:1〜2人／オンライン対応	育成

暗黒戦争から1年、アカネイア大陸に再び動乱の影が——

紋章のツボ 3 『暗黒竜』の後日譚が描かれる物語

ストーリーは前作『新・暗黒竜〜』の1年後が舞台。マルスの活躍によって平和な日々が訪れたかに見えたアカネイア大陸だが、アカネイア王国皇帝となったハーディンからマルスに反乱討伐の命令が下される。さっそく現地に向かったマルスだが、そこで彼を待っていたのは……。



▶かりそめの平和は1年で終わりを迎えた。再び大陸を揺るがす大戦争が勃発！

紋章のツボ 4 キャラクターごとの物語にも注目！

キャラ同士の絆が深まると、出撃前に仲よくなったキャラ同士の「拠点会話」が発生する。



▲会話イベントは300種類以上が用意されている！



▲ガイド機能を使って、人間関係の確認もできる。

▼『新・暗黒竜』で参戦したアテナの姿も。彼女との会話にも期待！





発売直前プレイレポート！

“落ちたら死ぬ”道をリズムで駆け抜ける快感



▲謎解きのカギとなる能力。ステージ内を流れる水をしばらく固めておき、足場や手すりとして利用できる。さらに、ゲーム中盤〜終盤では、風の力を使ってジャンプ状態から敵へと突撃する能力や、建物の過去の状態を再現させる能力を水の精霊・ラズィアから与えられる。これら複数の能力を組み合わせて、仕掛けで複雑な構造と化した宮殿（神殿）内を進んでいく。



▶クリア後は『アサシン クリードII』のエツィオの衣装でもプレイできる。顔がフードで隠れていて、アクションも似ているのでそっくり。ほかにも、いくつかの衣装が用意されている。

『プリンス・オブ・ペルシャ』と聞くと、自分はSFC版を思い出します。今でも印象に残っているのは“落ちたら死ぬ”ということ。記憶が確かなら2〜3キャラ分の高さでも死んでしまうので、シビアなゲームというイメージでした。今回は、生まれ変わったシリーズ最新作『プリンス・オブ・ペルシャ　忘却の砂』をひと足先にプレイできることになったので、プレイレポートを濃密な内容でお届けします。

さっそくゲームを始めてみて、下のほうに地面が見えたので気になることを確認。下に足場がない場所では、落ちたら死ぬのは当然といえば当然です。ですが、足場がある場所ではどうなのかと思い、2階ほどの高さから飛び降りてみました。死にました。「これこそがプリンス・オブ・ペルシャ！」と俄然やる気がでて気分よく進めていると、水の精霊・ラズィアから“時間を巻き戻す能力”なるものをもらいました。どうやら、ミスをしてもそれがなかったことにできるらしいです。たとえ落ちて死んでも、この能力で時間を巻き戻せば落ちる前からやり直せます。これはちょっと便利すぎるか……？

しかし、『プリンス・オブ・ペルシャ』はそんなに甘くなかった！「落ちる→巻き戻す」を繰り返していたら……なんと時間が巻き戻らない！　画面をよく見てみると、体力ゲージの下に能力の使用回数が表示されていました。さすが『プリンス・オブ・ペルシャ』です。さらに、巻き戻せる時間は限られており、連続した仕掛けが長く続く場所を先まで進んでしまうと、巻き戻しても安全な場所まで戻れないこともあります。なので、そういう場面では、先を確認しながらじっくり進むよりも、ミスを怖れず勢いに任せて素早く駆け抜けたほうが、この能力を有効に活用できます。うまくできてるな〜と思いつつ、今度は慎重にリトライ。まだ操作に慣れずミスをしまくっていたので、使用回数に注意しながらこの能力を使っていたら、画面に実績解除（トロフィー獲得）「ちがう、こうじゃない」の表示が……。時間を巻き戻す能力を規定回数使うと解除される実績。ええ、その通りです。ちがうんです。こうじゃないんです。このタイムリーな実績解除と言葉のセンスに、思わず笑ってしまいました。

なんとなく仕掛けのパターンがわかってきたころ、いかにも“仕掛け部屋”という感じがする部屋に到達。これまで、スイッチを作動させて通り抜けるだけの簡単な仕掛けはありましたが、この部屋は一筋縄ではいかなさそうです。部屋の中央に回転式レバーがあり、天井には2つの手すりが設置されています。手すりの色は銀色と金色の2種類があって、金色が仕掛けのスイッチになっているのは確認ずみ。この部屋の手すりはどちらも金色なので、なんらかの仕掛けが作動するものと思われます。天井の手すりは高さ的に現状では届きそうもないので、とりあえず回転式レバーを回すと、部屋の壁から衝立が出てきました。近くの壁と向かい合わせになったので、壁登りと壁ジャンプを繰り返して登れます。そこを進んでいくと片方の手すりにつかまることができ、天井から水が出てきました。残る1つも同じように登って作動させるはずが……どうがんばっても回転式レバーが半回転しかせず、先ほど出てきた衝立が動くだけ。まだ動かしていない衝立が隣にあるので別に方法があるのかと思い、隅々まで部屋を探索してみたけど何もなさそう。動かせるのは回転式レバーだけなんですが……いくら動かしても半回転の範囲で行き来するだけなんです。15分ほど

PS3版との連動要素もあるPSP版も同時発売!!



▶アイフードがいる宮殿の門を守るボスとの戦い。PSP版ならではの仕掛けが満載だ。

PSP版は、主人公のプリンスが時の精霊の協力を得て、王家の人間を滅ぼそうとするアイフードを倒しにいくという物語。全17ステージで構成されている横スクロールのアクションで、プレイレポートで紹介したPS3、Xbox 360版のアクションは同じように行うことができ、時間を早める力や時間を止める力などを使い分けて謎を解きながら進んでいく。また、PSP版のプレイデータを使用することで、PS3版で特別な衣装がもらえたり、入手経験値が増えたりといった特典が得られる。

プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂

●2010年6月24日発売　●¥5,229（税込）　●PSP　●ACT　●プレイ人数：1人用
●発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL

PRINCE OF PERSIA 忘却の砂



砂の軍勢を封印すべく道なき道を往く――

今年で21周年を迎える名作『プリンス・オブ・ペルシャ』シリーズの最新作。シャラマン王の息子プリンスとなり、水の精霊・ラズィアに導かれ、兄のマリクが封印を解いてしまった砂の軍勢に立ち向かう。海外ではすでに発売されており、日本での発売もすぐそこだ!

部屋をウロウロしていろいろ試してみてもわからず、これしかないんじゃあああ！！　と、なかばキレ気味に回転式レバーをつかんでガチャプレイ。すると……なんと！　どれだけがんばっても半回転しかしなかった回転式レバーが、稼働域を超えて回転したんです！　これまで動かなかった衝立が出てきて上に登ることができ、無事天井にあるもう一方の手すりスイッチに到達。不思議に思って回転式レバーをよく調べてみると、レバーをつかむと画面とキャラの向きに関係なく、左スティックを上に入力するとレバーを前方に押し続け、下に入力すると後方に引き続けるようです。なるほど……画面に合わせて回したい方向に左スティックを入力したらだめなんですね（笑）。みなさんもプレイするときは注意しましょう。

回転式レバーの操作を理解するのに多少時間はかかりましたが、この仕掛け部屋を含めて、本作の仕掛けは全体を見渡すとどのようにすれば解けるのかがわかるものばかり。実際にスイッチや回転式レバーを作動させてみると予想通りに動くので、快適にプレイできました。歯車とレールを交互に動かして歯車を特定の位置に移動させる、といったパズル要素がある難解な仕掛けも多々ありますが、“見てわかる”ところがプレイするモチベーションを高めてくれます。

ある程度のゲーム内容を把握できたので、アクション要素をまとめると、プリンスができることは、壁をつたって水平に駆ける壁走り、壁を垂直に駆け上がる壁登り、壁を蹴って対面に跳びつく壁ジャンプ、壁の出っ張りや柱につかまっての移動、手すりにつかまり反動をつけてのジャンプ、垂れ幕に剣を突き立てて高所から降りる、といったところ。これらのアクションに加え、先に進むために欠かせない要素は、一定時間水を固められる能力です。これを使うと、細く横に噴出している水は手すりに、滝のように流れ落ちる水は壁に、そして蛇口から流れ落ちるような水は柱になって、プリンスの通り道となります。

本作は、基本的に制限時間がないゲームですが、壁走りと壁登りで移動できる時間、水を固めておける時間などが“落ちたら死ぬ”とうまく絡んで制限時間になったり、スイッチに触れると一定時間開く扉を素早く通り抜ける必要があったりと、移動するだけでも常に緊張感を持たせてくれます。

さて、ゲームをさらに進めると、「天文観測場」という場所に着きました。部屋の中央には全体像を確認できないほどの巨大な天文観測機が回っており、周囲の壁には回転式レバーが設置されている足場がいくつかあります。天文観測機をよく見てみると、足場になりそうなパーツをいくつも発見。回転式レバーで天文観測機がどのような動きをするかはわかりませんが、なんとなく渡っていくルートはわかります。とりあえず近くの回転式レバーを回すと目の前に足場が停止したので、これを渡って次の回転式レバーがある足場へ。これを繰り返してどんどん高い場所まで登っていき、最上階に到達。ですが、目の前には回転している天文観測機があるだけです。天文観測機は“水を固める能力”で回転が止まるんですが、乗れる位置に足場がきたときに回転を止めても、先の足場が続いていないんです。天文観測機を眺めながら悩むこと5分、やっと進み方がひらめきました。回転している天文観測機に連れて行ってもらうんだ、絶対そうに決まってる！　とさっそく近づいてきた足場に乗って様子を見ていると……足場がクルンと回転してプリンスが無残にも落下。足場がなくなる前に飛び移れってことですね……。それがわかってからは、問題なく通過できました。

このゲームのキモは、さまざまな仕掛けを利用していかに先に進むかということ。先述したアクションを駆使して進むのですが、ボタンを押しっぱなしにしておけばそのアクションを行ってくれるという安易なものではありません。壁登りから向かいの壁にジャンプし、そのあと壁登りをしたいときは再度入力をし直さなければいけません。また、水を固めて作った手すりを渡る場所では、間に滝が流れていて手すりから手すりへ飛び移る最中に一度水を固める能力を解除しなければならない場面もあります。各ボタンの“押し”と“離し”をタイミングよく行っていく感覚は“音ゲー”に近く、うまくリズムに乗れるとスムーズに進むことができます。複雑な仕掛けがある場所で自分がどのようにプレイしていたかというと、通り抜けようとする道をひとどおり見渡して、頭の中で渡っていくイメージをもとにリズムを作ります。そのリズムに合わせて、使うボタンの確認と、押し⇔離しの予行練習をして、いざ実践、という感じです。なぜそこまで慎重になっていたのかというと、“落ちたら死ぬ”からです。時間を巻き戻す能力は使えても、回数制限があるので乱用はできないですからね。そのぶん、うまく切り抜けられたときの達成感はかなりのもの。先に進むだけでも難易度が高めの場所が要所にあって、歯ごたえありまくりです。でも、慎重になるのはアクションの操作と仕掛けのパターンに慣れるまで。十分に慣れてくると、壁走りや壁登りをしながら一瞬で先のリズムを判断でき、1回のチャレンジで切り抜けられるようになります。こうなると、得られていた達成感が、複雑な操作を瞬間的にやってのけた“俺スゲー感”に早変わり。難しいアクションを駆使した謎解きが好きな人は、ぜひプレイしてみてください。（コジ）

プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂

機種	発売日	価格	ジャンル	メーカー	備考	
PS3	2010年6月24日発売	¥7,329（税込）	ACT	発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL	プレイ人数：1人用	ACT
Xbox 360	2010年6月24日発売	¥7,329（税込）	ACT	発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL	プレイ人数：1人用	ACT

開発者
楠田芳晃氏



『白騎士物語』シリーズのディレクター。本作『光と闇の覚醒』では、物語の脚本も担当している。レベルファイブ執行役員。

出張
電撃騎士団

電撃騎士団リーダー
カレン



電撃騎士団をまとめるリーダー。GRは12(※1)と、プレイヤーとしては中堅。

気ままな関西人
ユート



2ndキャラの育成もしているやり込み派。仕事と趣味で本作を楽しんでいる。

Q1 オフラインのボリュームは？

「ストーリーパート」だけでもたっぷり遊べる内容にしています

――「ストーリーパート」の特徴を教えてください。
楠田芳晃氏（以下、敬称略）：前作『古の鼓動』ではネットワーク環境のないユーザーさんからの不満の声がありましたので、今作ではすべての方に満足していただくために、「ストーリーパート」のボリュームに力を入れて制作しました。新規の方にもイチから『白騎士物語』の世界を知っていただくために、前作の物語もすべて収録しています。やり込み要素も豊富です。
――前作のセーブデータを引き継ぐと、どうなるのですか？
楠田：装備品（強化は引き継がれない）とGRP、お金、アイテム、素材はそのままですが、『古の鼓動』の物語から始める場合はLv.1、『光と闇の覚醒』の物語から始める場合はLv.35からのスタートになります。



◀やり込み要素には賞金首の討伐や、住人からの依頼が用意されているようだ。

Comments

電撃騎士団のコメント

カレン：前作では、ネットワークでのアップデート内容も収録した『EX Edition』をのちに発売した経緯があるから、最初からオフラインでもボリューム満点なのはうれしいね。
ユート：元々、結構なボリュームがあったと思いますけど、本作ではさらにやり込み要素が加わるんですね……睡眠時間がやばくなりそう(;´_`;)
カレン：攻略のほうもね(^_^;
ユート：物語は今回で完結するんですよね。新キャラのミウ、くぎゅですよ！　くぎゅー!!(*´д`*)
カレン：ユートが注目する部分はそこなの!?
ユート：ではマジメに。スカーダインが『古の鼓動』のドレギアス(※2)を彷彿とさせるんですが……。
カレン：う～ん……さすがに同じ展開はないと思うけど、どうなんだろうね(^_^;
ユート：いろいろ気になる部分も多いから、引き継ぎを使ってガンガン進めてしまいそうですわ。
カレン：装備関係が引き継げるのはうれしいよね。前作で苦労して作った物がなくならないだけでも満足！　Lv.の関係で最初は装備できないだろうけど。
ユート：強化のリセットは少し残念ですけどね。
カレン：大変な部分だしね。でも、素材やお金が引き継げるから、すぐに強化できそうじゃない？
ユート：確かに……引き継ぎなしよりはイイか。装備品の強化と合成に使う素材の入手が、前作よりもラクになっていたらなおヨシ！
カレン：きつくても、どうせユートとレン（電撃騎士団メンバー）は集めるでしょw

白騎士物語（しろきしものがたり）® ―光と闇の覚醒―

開発者インタビューを電撃騎士団が本気で斬る！

発売迫るオンライン対応RPG『白騎士物語 -光と闇の覚醒-』の詳細を、本作のディレクターである楠田氏にお聞きした。前作『古の鼓動』のプレイヤーからの要望を取り入れ、システムは大きく進化しているという。その内容に、電撃PlayStationの『白騎士』攻略班「電撃騎士団」の代表2人がユーザー目線で迫る！

白騎士物語 -光と闇の覚醒-

2010年7月8日発売	￥6,980(税込)		
PS3	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	SCE	協力
	備考	プレイ人数：1人／オンライン対応（1～6人）	育成

僕らが『白騎士物語』の

白騎士物語って何？　そんなアナタに贈る！
白騎士物語の**魅力**
1（ワン）2（ツー）3（スリー）

「そもそも『白騎士物語』ってなんぞや？」という人のために、本作が持つ魅力を大きく3つ紹介。「ストーリーパート」（オフライン）と「ライブパート」（オンライン）の注目部分を、ピックアップしてお届けしよう。

魅力1 シンナイトをめぐる壮大なストーリー

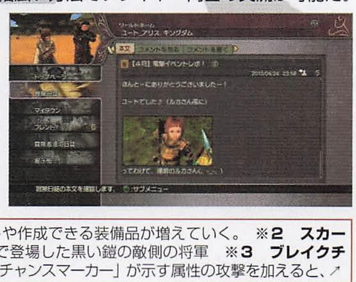
「ストーリーパート」では、シンナイト（騎士）と呼ばれる古代兵器をめぐる物語が展開する。シンナイトに選ばれた主人公のレナードと、世界に5体存在するシンナイトを集めて己の野望を果たそうとする敵の首領グラーゼル。世界全土を揺るがす事態に発展していく、レナード達の冒険の結末に注目しよう。



▶人だけではなく、他のさまざまな種族も巻き込み、物語は紡がれていく。

魅力2 日誌や掲示板を使った多彩なコミュニケーション

「ライブパート」では、ブログ感覚でその日の出来事や話題を書き残せる「冒険日誌」と、クエストへの参加募集や攻略知識などが見られる「掲示板」を使い、幅広い方法でプレイヤー同士の交流が可能だ。日誌や掲示板がきっかけでフレンドになるなど、仲間を増やすためのツールとしても役に立つ。



▶日誌には、ゲーム内で自分が撮影した写真を掲載することもできる。

『白騎士』にまつわるキーワード解説①
※1　**GR：**ギルドランクの略称。GRPを溜めることで上昇し、ランクが上がるごとに挑戦できるクエストや作成できる装備品が増えていく。　※2　**スカーダインとドレギアス：**スカーダインは蒼の鎧に身を包んでいる本作の新キャラ。ドレギアスは『古の鼓動』で登場した黒い鎧の敵側の将軍　※3　**ブレイクチャンス：**大型モンスターの体の部位に一定のダメージを与え、「チャンスマーカー」を出現させた状態のこと。「チャンスマーカー」が示す属性の攻撃を加えると、↗

02 バトルが大幅に進化!?

根本から見直し、テンポなどがかなりよくなっています

――今作のバトルの変更点を教えてください。
楠田：アクションゲージや武器のモーション、スキルバランスなど、すべての面を見直し、調整を加えています。アクションゲージはバトル開始直後に最大まで溜まっている状態になり、攻撃モーション中にも溜まるのですぐに攻撃できます。溜まる速度自体も前作よりアップしているので、前作と比べてバトルのテンポはかなり上がっていますよ。
――スキルバランスの面は、どのように変更されているのですか？
楠田：AC（コンボ攻撃やスキルに使用するポイント）を溜めるスキルを廃止し、通常攻撃の役割を多めに持たせています。そのぶん、前作でACが必要だった単発技のAC消費をなくし、MPを消費することで技を繰り出せるようにしました。強力な技ほど消費するMPは多いですが、前作であまり出番がなかった攻撃も使用しやすくなっているはずです。ACをMPに変換するスキルなどもあるので、うまく活用してほしいですね。また、武器によってはHPが減るとアクションゲージの溜まる速度が上がるスキルがあるなど、武器ごとに特性を持たせたスキルも用意しています。
――全体的な戦略性なども向上しているのですか？
楠田：ブレイクチャンス（※3）などの導入で、パーティの武器やスキルの組み合わせが重要になっています。アークナイトへの同時変身も、クエストによって人数制限があるので、変身する人を決めておくことも重要になるでしょう。あとは装備の重さによっては、敵からの攻撃で吹き飛ばされないようになりましたから、そこを踏まえたうえでの立ち回りも重要になる場面があります。防御で状態異常攻撃を防げるようにもなりましたから、これらの使いどころを見極めて、戦略を立ててほしいですね。

Comments 電撃騎士団のコメント

カレン：バトルは『光と闇の覚醒』の一番の注目どころだけど、ユートはどう見る？
ユート：やっぱりAC消費の技がMP消費だけになったのがデカイんちゃいますかねぇ。前作で使いにくかった攻撃も、やっと生かせる日が来そうでうれしいですよー。
カレン：ACを消費する攻撃って、コンボで使うぐらいしかなかったしね。ACを溜めるスキルもなくなったし、本作では通常攻撃が基本で、重要な場面でコンボを使う、っていう理想的なバトルになりそう。
ユート：実際に触ってみないとなんともやけど、テンポがよくなっている部分に期待。オイラは両手剣使いなだけに、両手武器のもっさり感がなくなってたらええなぁ。
カレン：重装備だとダウンしないっていうのも楽しみじゃない？
ユート：両手武器は基本的に行動が遅いから、行動が速くて敵の攻撃を引きつけるスキルを持つ、槍使いや片手剣使いが活用するといい感じになりそうな気がしたり。
カレン：いろいろな戦略が生まれそうで楽しみね。あとは、アークナイトかしら？
ユート：ついに自分も変身できる日が来るんやなぁ……感動（T^T）
カレン：クエスト中に同時に変身できる人数に制限があるのがキモよね。誰がどの場面で変身するか、決めとかなきゃ！

03 装備の種類やボーナスが気になる!

追加装備は400種以上、装備ボーナスも見直されています

――装備品の強化や強化ボーナスは、本作にもあるのでしょうか？
楠田：両方ともありますが、ボーナス値は見直しました。攻撃力に依存するステータスも見直し、基本的には攻撃力を上げれば威力も増すようになっています。また、装備品の強化ですが、同ランクでは＋5までしか強化できず、それ以上にするには次のランクに到達する必要があります。ですが、1つ下のランクの＋10装備と、同ランクの＋5装備はほぼ同じ性能なので、好みの装備を使い続けたりもできます。



▶待望のネコ耳やウサ耳も登場！ そしてこの防具は……白のクイーンズ!?

Comments 電撃騎士団のコメント

カレン：装備ボーナスはあるみたいだけど、攻撃への依存ステータスが変わったって部分が大きい？
ユート：そーっすねぇ。守り槍と素早さ片手（※4）ブームは去りそうな気もします。あとは、武器と防具の組み合わせがパターン化されていた状態が、少しでもなくなってくれることに期待ですね。みんな同じ装備ばかりで集まるのも味気ないですし。
カレン：ランクごとの強化時の性能調整があるから、前作よりは幅広い装備の組み合わせが見られるんじゃないかな。
ユート：周囲がセクシー装備ばっかりになってくれたら、それはそれでテンションも上がりますけど（｡-_-｡）
カレン：結局、そこなのね……。

04 オンラインの変更点は？

マイタウンの最大人数が16人になりました

――「ライブパート」部分の話を聞かせてください。
楠田：クエストへの同時参加が6人になりましたから、それに合わせてマイタウン（※5）に入れる人数も16人に増やしました。チャットのインターフェイスも改善しましたので、ストレスも少なくなっているはずです。
――課金コンテンツは本作にもあるのでしょうか？
楠田：前作にあったもの以外では、一定期間中に経験値やお金、レアアイテムの入手機会が上昇するチケットなど、遊ぶ時間が少ない方に向けたコンテンツを予定しています。ほかにも「ストーリーパート」に登場するキャラのボイスや、アークナイト用のカラー、スキルリセット券も販売予定です。また、少し値段は高くなると思いますが、アバターの性別や名前も含めたフルメイクができるチケットも用意する予定です。
――最後に、ユーザーに一言お願いします。
楠田：やはり僕らとしては、『白騎士』はオンラインの楽しさを伝えたかったタイトルですので、きっかけはオフラインでも、クリア後に少しでも興味があればオンラインを体験していただけたらと思います。

Comments 電撃騎士団のコメント

ユート：課金コンテンツの充実っぷりはすごいっすね。これはまたムチャクチャお金を使ってしまいそうな予感(ﾟεﾟ;)
カレン：確かに(^_^; でも、基本料金が無料のゲームでは、ほぼ当たり前になっているものも多いし、遊ぶ時間の少ない社会人にはありがたいと思うよ。……私も使いそうだけどw
ユート：転生の手間がはぶけるスキルリセット券も地味にありがたいし、アークナイトのカラーにもひかれるなぁ。……ああ、マジで金が。
カレン：課金コンテンツの話はこれぐらいにしておくとして、マイタウンの人数増加はやっぱりうれしいね。部屋を作っても入れない人も多かったから、それが少し解消されそう(^^
ユート：カレンさんは人気っすからねぇ(￢￢)
カレン：何よ、その言い方！ イベントのときにも助かりそうじゃないw
ユート：またあるんですか!?
カレン：いや、まだわからないけどw でも全体的にいろいろと改善されてるみたいだから、オン、オフともに盛り上がるといいね。
ユート：ですね。新規さんも現役プレイヤーも両方楽しめそうやし、オイラも楽しみです！

続編にワクワクする理由。

魅力3 アバター、ジオラマ、アークナイトなど自分だけの個性あふれるカスタマイズ要素

プレイヤーの分身となるアバターは、豊富に用意されたパーツと輪郭などの調整によって細かいメイキングが可能。さらにアバターが変身するアークナイトのカスタマイズもでき、パーツや色、使用する武器も多彩だ。またマイタウンとなるジオラマも、パーツを自由に配置して自分だけの箱庭を演出できる。



▲個性豊かなアバター同士でジオラマに集まり、チャットやクエストを楽しもう！



▶アークナイトは装備するパーツと武器によって、外見や変身シーンが変化！



『白騎士』にまつわるキーワード解説②

↗敵の体勢を崩して一定時間無防備な状態にできる。 ※4 **守り槍と素早さ片手：**「守り」重視の防具と槍、「素早さ」重視の防具と片手剣装備のこと。前作では槍は「守り（防御力）」、片手剣は「素早さ（回避力）」が攻撃力に依存する傾向にあった。そのため、防御力と攻撃力が高い守り装備と槍、回避力と攻撃力が高い素早さ装備と片手剣の組み合わせを使用するプレイヤーが多かった。 ※5 **マイタウン：**「ライブパート」でプレイヤーが集まる部屋のこと。



『DQ』史上、最も

大人気カードゲームがWiiでプレイし放題！

アーケードカードゲームとして、2007年から大人気稼動中の『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード（以下、DQMB）』。ついにこの夏、Wiiへの移植が決定!!



『DQ』シリーズ初のアーケード用カードゲームとなる『DQMB』。本作は、現在も稼動中の『DQMBⅡレジェンド』を基礎としながらも、Wiiならではの要素も取り入れている。今回は、その数々の要素のなかから、3つの要素に注目!!

ドラゴンクエスト モンスターバトルロード VICTORY ビクトリー

ドラゴンクエスト　モンスターバトルロードビクトリー			
2010年7月15日発売	¥6,090(税込)		
Wii	ジャンル	ETC	戦略
	メーカー	スクウェア・エニックス	対戦
	備　考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応	育成

『DQMBV』は『DQ』ファンなら絶対楽しめます!!

シリーズのファンが、思わず興奮してしまうほどの演出が盛りだくさんの本作。例えば、必殺技で『DQⅣ』のクリフトを呼ぶと、彼はザラキを唱えまくります。これだけでもファンは爆笑必死なのですが、さらに強力な技でオチをつけてくれるのだからたまりません。『DQⅧ』のミニゲームからカードゲームへとアレンジされ、そこからさまざまな改良によって洗練されたゲームシステムは、おもしろいこと間違いないでしょう。早くこの楽しさをWiiでも味わいたいです！（千歳）

モンスター Monster カードになったモンスター達でデッキを構築

プレイヤーはゲーム内で入手したカードからモンスターを呼び出して戦う。チームは基本的にプレイヤーと2体のモンスターで構成。チームの最大HPや使える技はこの組み合わせによってさまざまに変化するので、モンスターカードの所有枚数が多ければ多いほど、プレイの幅も広がる。モンスターは1体につき2つのワザを使用でき、そのときの状況に応じて、複数のワザを使い分けることが重要だ。











多彩なワザの数々!!

『DQ』シリーズでおなじみのモンスター達が続々登場！　彼らは画面のなかを縦横無尽に大暴れし、各々が得意とするワザを駆使して戦う。3Dで描かれる個性的な動きは、今までのシリーズにはなかった爽快感を味わわせてくれる。なお、アーケード用のカードを、ケータイやDSi（※1）のカメラ機能でWiiに読み込んで使うことも可能だ。



※1：DSiウェア「ドラゴンクエスト　モンスターバトルロードビクトリー 専用カラーコードスキャナー」が必要。『DQMBV』発売と同時に配信予定で、価格は200DSiポイント。

ドハデな演出がココに!!!

職業 Class 『DQ』シリーズの職業システムはココにも!

本作ではモンスターだけではなく、プレイヤーが装備する武具もカードになっている。職業の選択は、所持している武器カードの種類によって決定。例えば戦士になりたいのなら、「剣」や「斧」の武器カードが必要となる。用意されている職業は戦士、魔法使い、武闘家、僧侶、魔物使いの5つ。このうち、魔物使いは武器カードを必要としないものの、チーム構成がモンスターのみになるという少し特殊な職業となる。さらに各職業のレベルを上げて「転職チャレンジバトル」に挑んで勝利すれば、上級職になることも可能だ。























目指すはやはり勇者!!

プレイヤーのワザは職業ではなく、装備している武器カードによって決定される。職業固定のワザがないので、ひとロに「戦士」と言っても多種多様な技を使い分けられる。また、防具カードは鎧、盾の2種類があり、職業に関係なく自由に装備できる。魔法使いのときに守備力の高い鎧を装備して弱点をカバーするなど、自由度の高いカスタマイズが可能だ。

対戦 Battle バトルロードの真髄は繰り広げられる熱いバトルにアリ!

Wii版のオリジナル要素として搭載されている「大会モード」では、本作の舞台である竜神町でさまざまなNPCと対戦できる。対人戦は人数ぶんのWiiリモコンがあれば最大4人まで同時に行えるほか、全国のプレイヤーと対戦する「Wi-Fi対戦」も可能!



















全国の猛者達と戦え!!







対COM戦はトーナメント形式、負けるまで続く連戦形式など、対戦ルールも豊富に用意されている。対人戦ではタッグを組んでペア対戦を選ぶと、画面内になんと12体ものモンスターが入り乱れて戦うことに! 各種必殺技や、シリーズのキャラクターが繰り出す「とどめの一撃」などの発動タイミングを見極めるのも、対戦の醍醐味だ。

今夏、全世界で蔓延!!

ライオットアクト症候群 症状①

道を歩いているとオーブの音が聞こえてくる

「シークレットオーブ」と呼ばれるオーブが街の各所に隠されている。このオーブに近づくと音が聞こえてくるのだが、その名のとおり一筋縄では見つからない場所に隠されていることが多い。この音を聞き続けているうちに、リアルでも音が聞こえるようになってくる。



◀こういう地下道を歩くのは危険。耳鳴りがしたら表を歩こう。



ライオットアクト 2			
2010年7月8日発売	¥7,140(税込)		
Xbox 360 ジャンル	ACT(アルティメットアクション)	ACT	
メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Ruffian Games	対戦	
備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大16人)	協力	

なんでもやりたい放題のアルティメットACT『ライオットアクト2』。今回は、おなじみのシングルプレイと、 新たに追加されたマルチプレイにスポットを当ててお届けする。

『ライオットアクト 2』シングルプレイレポート

▷操作感について

いい意味で前作と変わらず！

コラム「めざせ！実績厨！」でおなじみのmeganeです。前作『ライオットアクト』が好きすぎて、プライベートでブログキャンペーンに応募し、エージェントのTシャツまでもらった僕が、本作をプレイしてわかった見どころをバッチリとレポートしていきます。

まずはシングルプレイから。前作ではスタート直後にいきなり敵勢力のロス ムエルトスとの戦いに巻き込まれていましたが、今作ではエージェントとしての動きを身につけられるチュートリアルが用意されています。出っ張りのつかみ方から銃器の使い方まで、丁寧に教えてくれるので、初心者でもひととおりの動きは習得できると思います。チュートリアルが終わると、いよいよ広大なる遊び場である街中に放り出されます。街中の建物の屋上に置かれた、移動スキルを向上させる「アジリティオーブ」の存在がパシフィックシティに戻ってきたことを思わせます。移動スキルがレベル1の状態では、建物の2階の出っ張りに届きそうで届かない……そんな懐かしい感じがよみがえってきました。スキルも「移動」「射撃」「爆発」「運転」と前作同様なので、経験者も違和感なく遊べますよ。

▷ミッション・街中について

昼夜の概念がはっきりと感じられる

ギャングのみが敵だった前作とは異なり、今作では昼はセル（テロリスト）と、夜はフリーク（ミュータント）といった2種類の敵が用意されています。これによって、昼夜でやることがはっきりと分かれたという印象でした。というのも、セルの拠点に攻め入ろうとしたとき、夜に行くとセルのメンバーが全員拠点内にいるため（夜に外にいるとフリークに襲われてしまうから）、昼に攻めるよりも手強くなる。昼のフリークに関しても同様です。また、夜は街全体でフリークが暴れ回るため、道路を歩くのも一苦労。探索はビルをつたって行くほうがよさそうです。

序盤しかプレイできませんでしたが、ミッションも幹部を倒しに行くだけだった前作と比べて、拠点を解放するためのなんらかの手段が必要だったり、襲い来るフリークから装置の死守を命じられたりと、種類が豊富なので楽しみ。

CHECK -1- 厳しい戦いに勝ち抜くには自分自身のパワーアップが必要!!



ぶん殴って倒せば格闘スキルが、銃器で倒せば射撃スキルが、爆発させて倒せば爆発スキルがモリモリ上がる。

三つ巴の戦いに勝ち自らの正義を遂行する

プレイヤーは街の治安を守る1人のエージェントとなる。昼にはテロリスト集団との抗争が、夜には大量のミュータントとの総力戦が行われ、味方勢力であるピースキーパーと協力して昼夜戦い続けることになる。ときには犠牲も必要としながら、自らの正義に沿って行動せよ。

味方勢力

ピースキーパー(警察)

エージェントを補佐する治安維持部隊



マシンガンやライフルといった武器のほかに、ヘルメットや防弾チョッキなどで武装された部隊。エージェントを全面的にバックアップし、ともに敵勢力と戦いながらパシフィックシティの市民を犯罪と狂気から守る。

敵対

敵勢力

フリーク(ミュータント)

ウイルスに感染した人ならざる者



かつて、街中に蔓延した謎のウイルスによって市民たちが夜行性のミュータントと化した姿。自分と同類の者以外を見つけると、容赦なく襲いかかってくる。

敵対

敵勢力

セル(市民テロリスト)

正義に反旗を翻す無法者集団



悪化した治安のなかで結成されたテロリスト集団。無差別犯罪を繰り返し、善良なる市民の脅威となる存在。主にマシンガンやライフルなどの銃器で戦う。

敵対

ライオットアクト症候群



ライオットアクト症候群 症状②
つかまれそうな所があるビルを登りたくなる

超人的な跳躍力を駆使して、ビルの出っ張りをつかみながらビル間を飛び回るのも本作の醍醐味。また、つかみどころがなく登れないビルも、周りのビルから飛び移れば屋上へたどり着ける。プレイ後はリアルでもビルを見ると登るルートを考えてしまうだろう。



◀こういうビルならすぐに屋上にたどり着ける、なんて妄想をする。

CHECK -2- 新生パシフィックシティを縦横無尽に飛び回る!!



高層ビルが建ち並ぶ犯罪都市パシフィックシティ。超人であるエージェントによる"遊び"がいま始まる。

巨大な都市は遊び場がたくさん

エージェントの超人的な力を持ってすれば、高層ビル群はただの遊び場、テロリストも遊び相手と化す。全力で遊ぶとしよう！







❶ビルからビルへと飛び移る
ビルの屋上にたどり着いても、そこが到着点ではない。周りにはさらに高いビルがそびえているぞ。

❷爆発こそが正義!!
ただ敵を倒すだけではおもしろくない。火薬のつまったドラム缶を集め、より芸術的に爆破したい。

❸エージェント同士が競い合う
エージェントは1人ではない。世界中に散らばるエージェントを自分の世界に呼び込み、協力して戦うことも可能だ。しかし、ときにはプライドをかけて、エージェント同士で戦うこともある。超人対超人の戦いを楽しもう。

『ライオットアクト 2』マルチプレイレポート

▷「デスマッチ」、「チームデスマッチ」について

大味ながら笑いが絶えない戦いが展開

ほかのプレイヤーが全員敵になる「デスマッチ」は、とにかく先に対戦相手を見つけることが大事。マップにはマシンガンやグレネードなど、さまざまな武器が用意されていますが、どれもがエージェントの防御力を軽く凌駕するほど強力。とくにグレネードは直撃すると一発死なので、足下に転がってきた瞬間にジャンプして脱出する俊敏性が必要です。また、マップによっては乗り物も設置されていますが、戦闘ヘリは強かった！その強さはヘリの音が聞こえてくると、デスマッチなのに全員でヘリに攻撃し始めるほどでした。

一方、最大16人で2チームに分かれて戦う「チームデスマッチ」は、基本的な動きは変わりませんが、敵を袋小路に追い込むことが重要になると思いました。高いジャンプ力で離脱できるエージェントが相手ですから、逃げ道を塞ぐのがとても大事なんですね。

武器バランス的には完璧とは言いにくく、やや大味に感じましたが、それでも本作のコンセプトを考えれば、目を三角にして勝敗を気にするゲームではないことがわかります。あくまでさまざまなオブジェクトを使った遊び場である、と考えるのが一番いいと思います。

▷「ロケットタグ」について

ハチャメチャさ加減に限界なし!!

さて、もう一方の対戦ルール「ロケットタグ」ですが、おおまかに説明すると、街中に1つのオーブが置かれていて、そのオーブを長時間持っていた人が勝ち、というルール。これの何がハチャメチャなのかというと、オーブを持ってないプレイヤーの武器が、すべてロケット砲なんです。オーブを持っているプレイヤーを見つけた瞬間、四方八方からロケット弾が撃ち込まれ、爆風で画面が見えなくなってしまうほどです。これには全員が大爆笑。やがて慣れてくると、転がっているオーブを見つけても慌てて取りに行かず、隙をうかがうようになりました。この静寂と、いざ動き始めてからの爆音のギャップが、間違いなくこのルールのキモです。うまくオーブを所持したら、すぐにビルの屋上へ向かって上がるのが有効。飛んでいるエージェントはロケット弾ではとらえにくいのです。

前作『ライオットアクト』にまつわる小話
前作および今作は、海外では『Crackdown』という名前で販売されています。なぜ名前が変わったのかというと、日本ではすでに『Crackdown』というゲームがメガドライブで発売されていたからなんです。名前の変更により、前作は国内版のパッケージも変わりました。キャラクターデザインには漫画家のモンキー・パンチ氏が採用され、オペレーターの吹き替えには「ルパン三世」次元大介役の小林清志氏が担当していました。当時のスタッフにルパン好きがいたのかも。

PS3 PSP

実況パワフルプロ野球2010

2010年7月15日発売	PS3：¥6,980（税込）／PSP：¥5,250（税込）		ACT 対戦 育成
ジャンル	SPG	メーカー KONAMI	備考 プレイ人数：1〜2人

デンスポ 衝撃スクープ！ PSP版 専用モードの詳細に切り込む!!

かわいらしいキャラクターとリアルな動きが特徴の『パワプロ』最新作は、PS3とPSPで同時発売される。今回、本誌スクープ班は、PSP版の特徴について詳細なデータを入手した！　魅力はモードの多彩さで、そのうち3モードはPSPのみに収録。もちろん各種データは2010年のもの。ゲームインストール機能により操作性も快適！

専用1 マイライフ 野球選手の人生を体験できる！

サクセスモードで作ったオリジナル選手や実名選手を使って、プロ入りから引退までの最長20年におよぶプロ野球人生を体験できる。目的はあくまで生活体験なので、野球以外にも趣味に没頭したり恋人とデートしたりと、プライベートも満喫できるのが特徴。年数以外の最終目的は設けられていないので、プレイヤーの気の向くままに充実した選手生活を謳歌しよう。


▲日本各地に点在する野球道場に通うと、選手がパワーアップする。


▲新婚旅行や結婚生活など、楽しい夫婦生活も体験することができる。



▲メイン画面では体力に気を使いながら、練習や試合の指示を行う。活躍して超一流選手を目指すもよし、多芸に秀でた趣味人にするもよし。

専用2 段位認定 課題をクリアせよ！

さまざまな状況から始まる試合に挑戦して、プレイヤーの実力を示す「段位」を上げていくモード。「3対0で勝利目前の9回表を見事抑えて逃げ切る」など、出題される各シナリオの課題をクリアできれば上昇していく。もちろん難易度は、段位に応じて上がっていく。ちなみに、本作にはシナリオをプレイヤーが作成できるシナリオエディットも搭載されており、作成したシナリオをクリアすることでも昇段できる。



▲★の数が多いほど難しい。大量得点差で負けている9回裏に逆転する、といったシナリオもある。

専用3 PoTaCo カード集めが楽しい！

PoTaCoは、実名選手やサクセスモードに登場するキャラクター達のイラストが描かれた野球選手カードのこと。デザインは本作用にリニューアルされており、今年話題となっている選手達が早くもカード化されている。カードは約1000種類も用意され、なかにはレアなカードもあるので、コレクション要素として非常に魅力的。また特定のモードにおいては、さまざまな効果をプレイヤーにもたらすアイテムとしても使うことができる。カードはマイライフや段位認定で入手できるので、ドンドン集めていこう。


▲特定モードで使えるカードの効果は、能力強化や敵の弱体化など多種多様。


▲選手カードを利用して、オリジナル選手を作り出せる機能もあるようだ！

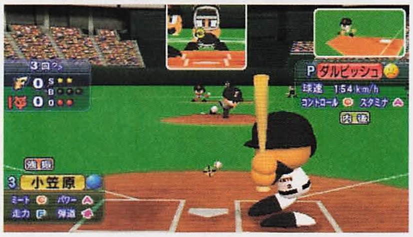
共通 サクセス、野球

PS3版とほぼ同じ内容の共通モードもあり

ストーリーを進めながらオリジナル選手を育成するサクセスモードと、リアルな操作性が人気の野球モードは、PSPとPS3の両方に用意されている。プロ12球団が舞台となるサクセスモードの注目ポイントは、球団ごとに異なるストーリーが用意されている点。PSPでもPS3とほぼ同じ内容になっており、好きな野球チームで頂点を目指すことができるのは嬉しい。なお、猪狩守などのサクセスオリジナルキャラクター達は各球団に所属しており、熱いストーリーが展開されていく。一方野球モードでは、COM対戦や観戦はもちろん、アドホック通信により友人と対戦を楽しむことができる。



◀シリーズおなじみの、女の子達との恋愛イベントも！



▲選手は実名で、2010年度の開幕時のデータを搭載。今年の注目選手達を使って、名シーンをドンドン演出しよう！

鮮やかさが魅力の PS3版もチェック

PS3版は美しいグラフィックに圧倒されるが、新システムも見逃せない。特に「ダイナミックカメラ」には要注目。このカメラは試合中にダイビングキャッチやクロスプレーなどの際どいプレイが発生すると、その部分がズームになるもの。迫力満点の映像は、かつてない興奮を与えてくれるだろう。またカードによる能力強化が追加されたペナントや、キャラクターの表現力が向上したサクセスなど、各モードがパワーアップしている。


▲本作では選手が固有顔になった。さらに、顔をカスタマイズする機能も追加されている。

BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT
（ブレイブルー　コンティニュアム シフト）

PS3 Xbox360

2010年7月1日発売 | 通常版：¥7,140（税込）／Limited Box：¥9,660（税込）※ | ACT 対戦
ジャンル FTG（2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル） | メーカー アークシステムワークス | 備考 プレイ人数：1～2人／オンライン対応

注目の新キャラクターμ-No12-の秘められた力を今暴き出す!


▲ストーリーモードはGONZO制作のアニメーション。フルボイスによる壮大なドラマの盛り上がりは必見！　収録シナリオ数は、前作を超える28本以上となっている。

爽快感あふれるハイスピードACTと印象深いストーリーがアーケードで話題を呼んだ『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』（以下『BBCS』）が家庭用に移植される。使用キャラは全部で15人いるが、その中から家庭用限定でユーザーが最も気になるであろう「μ-No12-」の性能を徹底リサーチする！　サンプルROMにより判明した、全技コマンドやチャレンジモードの内容を詳しく紹介しよう。


▲μ-No12-も通常技モーションにいたるまで、細かく作り込まれている。

神殺しの剣



SKILL μ-No12-の全技コマンドが判明

μ-No12-の持つ技は全部で9種類。「オモヒカネ」「ヤタノカガミ」は、ディストーションドライブ（以下DD）、「カミゴロシノツルギ」はアストラルヒート（以下AH）に分類される。シュタインズガンナー設置後に性能が変化する技が多く、「ヤタノカガミ」や「アメノハバキリ」はシュタインズガンナーを設置した数により、威力が大きくアップする。なかでも「アメノハバキリ」はヒット後に相手が浮き、連続技の起点となるうえダメージの補正が少ないので、大ダメージを与えたいときに役立つ。うまく使えば強力な攻撃手段になりそうだ。

ディストーションドライブ　オモヒカネ


▲無数の光刃を呼び出し、敵を攻撃するDD。発生後に無敵時間があり、反撃手段にも使える。

■μ-No12- 技コマンド表

技名	コマンド
シュタインズガンナー（①）	D
アメノトツカ	①設置後に⬇↘➡+D（空中可）
アマノハバヤ	⬇↘➡+A（空中可）
ツヌグイ	➡⬇↘+C
フルノツルギ	➡↘⬇↙⬅+C（タメ可）
アメノハバキリ	①設置後に⬇↙⬅+D
オモヒカネ	➡↘⬇↙⬅➡+C
ヤタノカガミ	➡↘⬇↙⬅➡+D
カミゴロシノツルギ	⬇⬇⬇+D

DDは超必殺技、AHは一撃必殺技を意味する。

必殺技　アマノハバヤ


▲前方に光の弾を撃ち出す必殺技。地上では上方向、空中では下方向へと軌道が変化する。

MODE チャレンジモードに挑戦できる!

さまざまなミッションに挑戦でき、やり応え抜群のチャレンジモードは、μ-No12-にも用意されている。シュタインズガンナーはジャンプキャンセル可能なので、それを絡めた連続技が多く登場するのが特徴。下で紹介している②のコンボでも、➡+CからフルノツルギをつなげるためにDを途中で組み込んでいることがわかる。


▲Dをキャンセルさせることが、連続技成功のポイント。ミッションコンプリートを目指そう！

■μ-No12-の主なチャレンジメニュー

❶しゃがみB➡B➡C➡フルノツルギ（ダメージ:1476）
❷投げ（B+C）➡C➡➡+C➡D➡フルノツルギ（ダメージ:2106）



μ-No12-（ミュートゥエルブ）
［CV：近藤佳奈子］
"蒼"の力を継承したノエル＝ヴァーミリオンの真の姿。ドライブ技は設置直後にレーザーを発射する「シュタインズガンナー」。相手との距離に合わせて、さまざまな戦法を取れる遠距離タイプのキャラクター。

ノエル
統制機構に属する衛士の少女。ハザマの罠によって捕らえられてしまい、その後μ-No12-として覚醒。

※Limited Boxには「特製専用化粧箱」、「スーパーピクチャーレーベル」、「収録台本レプリカ（ミニサイズ版）」、「ねんどろいどぷち（ノエル＝ヴァーミリオン）」、「BLAZBLUE VISUAL BOOK」が同梱。

DS 太鼓の達人DS ドロロン! ヨーカイ大決戦!!

2010年7月1日発売	￥5,040(税込)		ACT 冒険 対戦
ジャンル	ETC(和太鼓リズムゲーム)	メーカー バンダイナムコゲームス	備考 プレイ人数:1～4人



ストーリー 満月の夜に不思議な世界で……？

ある晩、謎の泣き声に導かれたどんちゃん達は、妖怪だらけの不思議な世界へと迷い込む。そこで、泣き声の主であるタヌキの少女に頼まれて、父親探しを手伝うことになるのだが……。

コワかわいい妖怪達と演奏バトル!



▶タイミングよく演奏し続けるとコンボ数が増えて、画面演出がにぎやかにヒートアップ！

和太鼓演奏をモチーフにしたリズムゲームのDS版最新作が発売される。アーケードでは、体感型の操作でおなじみだが、DS版では専用のバチペンを使って下画面の太鼓に軽くタッチするだけで迫力の演奏が楽しめる。通常演奏はもちろん、妖怪達との演奏バトルを描いた仕掛け満載のストーリーモードも必見！



初回同梱版には「金のバチペン」が付いてくる!!

RPG風味のストーリーモードに注目!



ストーリーモードはRPG仕立てで、プレイヤーはどんちゃんを操作して異世界を冒険していく。成長要素はもちろん、武器＆防具の概念もあり、攻撃力や防御力だけでなく太鼓の音色やどんちゃんの外見変化なども楽しむことができる。



▲シリーズでおなじみの着せかえ要素は、演奏バトル時に有利になる防具として登場。

『太鼓の達人』が本格的なRPGに!?



▶伊賀の里にやってきたどんちゃん。そこで出会ったポンコとおやかたさまに妖怪退治を依頼される。



◀町の外は、妖怪達が待ち受ける危険地帯。果たして、どんちゃん達の運命やいかに？

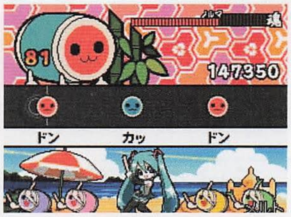
新曲多数の全50曲で遊びつくせ!

～収録曲の一部～

J-POP	キセキ じょいふる 春夏秋冬 Choo Choo Train RIVER メルト feat.初音ミク
ゲーム	elations 『THE IDOLM@STER』より 名乗り(天上)「未来忍者」より ナックルヘッズ 鷹舞狼吼 メタルホークBGM1
バラエティ	まねきねこダックの歌 スリラー RHYTHM AND POLICE 「踊る大捜査線」より BAROQUE HOEDOWN エレクトリカル パレードのテーマ お菓子刑事の歌
クラシック	第九交響曲 ベートーヴェン トルコ行進曲 聖者の行進 ハンガリー舞曲 第5番 ブラームス シンフォニックメドレー第1番 おおブレネリ ホルディリディア
オリジナル	どろろんガール「太鼓の達人DS ドロロン! ヨーカイ大決戦!!」メインテーマ曲 妖怪道中記音頭 Sweet Lay トータル・エクリプス 2035 ～少女の時空皆既日食～

収録曲数はボリュームたっぷりの全50曲で、前作から総入れ替えとなっている。人気アニメやゲームをはじめ、クラシックや話題のCMテーマなどバリエーションも充実。ここでは、見逃せない豪華コラボ曲をピックアップして紹介しよう。

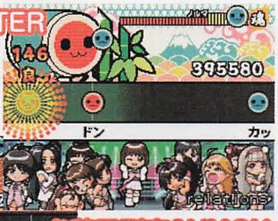
豪華なコラボも実現



初音ミク

人気＆知名度ともに超一流のアーティストとなった初音ミクが登場。彼女の持ち歌からは、淡い恋を綴った「メルト」を収録。他のキャラクター達が登場して応援したり、ちびキャラがネギを振っていたりとファン感涙の演出もアリ！

THE IDOLM@STER



育成SLG『アイマス』からも多数のアーティスト達が参戦。5周年ライブでは期待の新作が発表されるとのことなので要チェックだ！



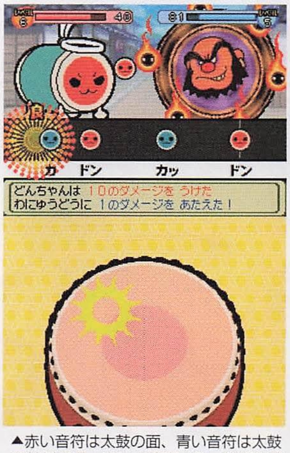
お菓子刑事&YMCK

TVでもおなじみ、コロコロコミック（小学館刊）の名物キャラと8bitミュージックユニットYMCKのコラボによるテーマ曲も収録。

戦闘はもちろん演奏がキモ!



冒険モードでは、ノルマを示す魂ゲージがいのちゲージに変化。タイミングよく演奏すると妖怪にダメージを与えることができ、演奏ミスをするとどんちゃんのいのちが減っていく。曲が終わるまでに敵のいのちを0にして、群がる妖怪を蹴散らそう！



▲赤い音符は太鼓の面、青い音符は太鼓の外側にタッチして演奏する。初期武装となる太鼓のほか、木魚や鼓といった音色変化を楽しめる武器（!?）も必見。

どことなく憎めない妖怪達がどんちゃんの行く手を阻む!



◀からすてんぐやかっぱ、ひとだまなど、デフォルメされた妖怪達が続々登場！



▶ボス妖怪は多彩なオジャマ攻撃を仕掛けてくる。大暴れして譜面を隠したり、巨体で譜面を潰したり。なかにはニセの音符を混ぜてくる厄介な相手もいる。

Xbox 360

NINETY-NINE NIGHTS II
(ナインティナイン ナイツ II)

2010年7月22日発売	¥7,140(税込)		ACT		
ジャンル	ACT(大軍勢アクション)	メーカー	KONAMI	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応

続々と判明したN3の真実がここに!

画面をおおいつくすほどの圧倒的な数の敵をなぎ倒していく、痛快な大軍勢ACTの続編が登場。今回はサンプル版ROMで先行体験して判明した新しいアクションの数々や、キャラクターカスタマイズの方法など、3つの「N」の真実を明かしていこう。



▶夜の王が率いる夜の軍勢は、次々と大国を討ち滅ぼしていった。世界の破滅を阻止するために、5人の英雄がそれに立ち向かう!



◀固有の技や武器の効果により、周囲の敵を炎で焼き払ったり、魔法で吹き飛ばしたりと、派手な攻撃を繰り出せる。また空中でつかんだ敵を地上に投げつけるなど、立体的な動きができるキャラクターもいる。

Nice 敵を蹴散らすオーブスパークは快感!

攻撃は弱と強ボタンを組み合わせたコンビネーションなどバリエーションが豊富。また、攻撃すると溜まるオーブゲージを使えば、広範囲の敵をせん滅できるオーブスパークと、通常攻撃が大幅に強化されるオーブアタックという2つの特殊攻撃が発動する。



▲こちらはオーブスパーク。攻撃の範囲がかなり広いので、敵に周りを囲まれたときに有効な技といえる。



▼オーブアタックは攻撃力が大幅に上がるため、ボスなどの強敵と戦うときに使っていくと効果的だろう。

Notice ステージに隠された仕掛けに注意!!

5人のキャラクターには、それぞれ固有の技が用意されており、それを使わないと解けない仕掛けが各所に存在する。注意深く観察して謎を見つけ出し、解くことができれば隠しミッションやアイテムを得られる。



▲セフィアの固有アクションである「風」は炎を消したり、敵の動きを止められる。



▲グレンの固有アクションは「破壊」。印が付いた物を破壊すれば、新たな道が開ける。

Need カスタマイズによる武器の強化が不可決!!

強敵に立ち向かうための能力を強化するには、より強力な武器の装備やキャラクターのレベルアップのほか、アクセサリーを装備して追加スキルを使用する方法もある。これで短所を補ったり長所を伸ばしたりできる。



▲▶追加スキルのアースクウェイクをセットすれば、地面をはう衝撃波で周囲を攻撃できる。

夜の王を倒すため集結した戦士達

それぞれの理念のもと、夜の王撃破のため5人の英雄が集結。最初はグレンのストーリーが始まるが、進めるうちにセフィアやマグニなどのストーリーもプレイできる。



国を失った最強の戦士 グレン

かつては強国ゴリアテにて最強と呼ばれる武人だったが、「夜の王」に国を滅ぼされ、娘も失ってしまう。1人生き残ったグレンは復讐の鬼と化し、激戦の地へ向かう。



▲能力が安定したスタンダードタイプ。使用武器は剣。

エルフ族の長 セフィア



▲風の刃と呼ばれる特殊な武器を使う。魔法系のスキルを得意としている。

オルフェアというエルフの国の女王で、風の力を操ることができる。「夜の王」が現れた困難な状況に、気丈に対応するのだが……。

幽閉されし大盗賊 マグニ

ハーフ・オーガの元盗賊団首領。盗賊団時代に捕まりオルフェアの牢に閉じ込められていたが、緊急事態のため解放されることに。



▲戦槌で暴れまくる、無骨な見た目どおり、パワータイプのキャラクター。

戦極姫2 ～葉隠の乙女、風雲に乗ず～

Xbox 360

2010年6月24日発売	¥8,190(税込)	恋愛 戦略 歴史
ジャンル SLG(本格戦国シミュレーションAVG)	メーカー システムソフト・アルファー	備考 プレイ人数:1人用／オンライン対応



～ネタなのか？　本気なのか？　異色の戦国美少女SLGを真剣プレイ～

ギャルゲー好きと戦国SLG好きが『戦極姫2』を本気で遊んでみた。

時は戦国。美少女化した武将達が天下統一を目指して覇を競う、異色の戦国美少女SLG『戦極姫2』。本格戦国SLGとギャルゲーの2つの顔を持つ本作だが、果たしてギャルゲーとしての注目点はどこなのか？　そして戦国SLGは、どこまで本格的に作られているのか？　その答えを知るために、数々のギャルゲーを制覇する生粋のギャルゲーマーのSと、SLGをこよなく愛する戦国SLGマニアのMの2人にひと足早く本作をプレイしてもらい、その真の魅力について熱く語り合ってもらった。彼らは、『戦極姫2』のどんなところにハマったのだろうか？



▲武将を部隊分けして他国に送り込み、城を攻め落として領土を広げるSLGパート。軍備をしっかり整えることが勝利への道となる。

生粋のギャルゲーマー・S(♂) 戦国SLGマニア・M(♂) が『戦極姫2』を斬る!

ギャルゲー、戦国SLGそれぞれのエキスパートに、このゲームに対する率直な意見を思う存分語り合ってもらうことに。いざ、『戦極姫2』座談会へ出陣！

戦国SLGのセオリーさえ押さえれば一気に楽しくなってくる！

S　ひゃあ、SLGパートが本格的で大変です！
M　本作のシステムは同社の本格派戦国SLG『戦国天下統一』をベースにしていて、遊びやすさ重視で簡略化はされているものの、戦国SLG初心者のSには少し難しめかもな。まあ、ちょっとコツを覚えれば勝ち筋が見えてくるぞ。
S　僕は島津家で始めたけど、島津家って九州の名家でかなり強いんじゃないの？
M　このゲームは頭首が弱いルートは超キツイ。島津とかはモロにそうで、CPが全然足りない。
S　CPって何か行動するときに消費するポイントのことだよね。織田家では困らなかったな。
M　CPは1ターンごとに回復するが、回復量は頭首の能力しだいなんだ。島津家の家臣は優秀だが、頭首が弱いから少しずつしか行動できない。
S　織田家でも遊んでみたけど一揆が辛かった。
M　このゲームは毎ターンランダムでイベントが発生するんだが、地域限定のものもあるからな。鉱山で金が採れるのもあるぞ。初プレイなら、伊達家や上杉家あたりがオススメだな。
S　Mさん的にSLGパートの注目ポイントは？
M　それぞれの武将が持つスキルの存在だな。効果が多彩だから、うまく発動させれば一気に形勢逆転もありうるんだ。特に本作は、部隊戦で先に1勝すれば勝ちになるから、戦力差を覆しやすい。技で力を制するというか、戦略で圧倒的な戦力差を覆して勝つのは、SLGユーザーの夢だからな。どれ、ちょっと戦国SLGのセオリーをレクチャーしてやるよ。
S　（1時間後）CPの仕組みを理解して、勝てそうな国に攻めて領土を広げる流れがわかってくると、遊び方が見えてきますね。
M　近隣の国を倒して地盤を固めたら、一度そこで腰を落ち着けて、徴兵を行ってしっかり部隊を鍛えるんだ。まんべんなく鍛えるよりも、少数の武将で精鋭部隊を作るほうがオススメだ。戦国SLGのセオリーだが、戦う際は圧倒的戦力差で挑むべきだからな。場合によっては戦わずして敵軍を追い払うこともできるから、かなり天下統一をしやすくなるぞ。正直、俺ぐらいになると、そういう力押しよりも同盟とかを駆使したテクニカルなプレイのほうが好みだが、Sのような初心者は、逆に力押しを目指すほうが遊びやすいだろうからな。
S　そうですね～。てか、この引き抜き（※1）のシステムがなかなか便利ですね。
M　悪知恵が働くヤツだな。たしかに便利だが、もうちょい美学のある戦をしなさいな。
S　いやあ、そこは女の子武将とのイベントを早く見たくって、つい（笑）。

美少女武将65人以上はダテじゃない！どんな属性にも完全対応!!

M　なあ、俺はコレまで自分がノーマルだと思ってたんだが、どうやらクールなロリ系少女に罵倒されるのが好きなM男だったようだ……。
S　いきなりのカミングアウトありがとうございます。上杉家が誇る直情の策士・直江兼続にホレましたね？　あのそっけなさ、たまりませんよね～。僕も彼女に罵られたいです。
M　美少女武将の数がとにかく多いから、意外なところでツボるキャラと出会えるよな。
S　ですね。とにかく女の子の数がハンパないです。ボイス演出があって仲よくなれる女の子だけで65人以上ですからね、ツンデレでもドジっ子でもお姉さん系でも……とにかくなんでもそろってます♥　そのぶん、1人1人のイベントはギャルゲー的に短めですが、1ルートをプレイ中に複数人数を同時攻略できるので、ボリューム的には気にならなかったですね。
M　正直、俺が知ってる戦国武将の知識は通じないトンデモ設定ばかりだが、まあ、それはそれで女の子がかわいいから許せるかな。
S　そのあたりは公式サイトで予習するもよし、ぶっつけ本番で挑んでビックリするもよしだと思いますよ。なかには美少女化していない男性武将もいますし、織田家の木下藤吉郎（のちの豊臣秀吉）みたいに人間でなく猿として登場する武将なんかもいたりしますから（笑）。
M　あと、俺が注目したいのは主人公の性格だな。ルートによって主人公の性格がまったく違う（名称や基本設定は共通）から、毎回新鮮な気分でプレイできるのがありがたい。
S　純粋にイベントCGを集めるのも楽しいですよ。好感度でイベントが進行するわけじゃなく、支配国数を増やすことや、ヒロインと主人公を同じ部隊や城に配置することなど、SLGパートの進め方がイベント発生条件に直結しているから、ある程度は自然と見られますしね。
M　とはいえ、なかには一筋縄じゃ拝めないイベントもあるから、俺としては逆に燃えるな。特定ターン以内に石高全国1位を目指すとか、やり込み派としては挑戦せざるをえない。
S　ルートごとに見られるイベントが違うから、全部見るのは大変そう。どんだけボリュームがあるんだって話ですよ（笑）。
M　ルートを進めてると、敵の美少女武将が気になって、そのルートも遊びたくなるのがヤバイな。まあ、気長に遊ぶとするか。



◀意外と隠れファンが多い、クール系美少女の直江兼続。いつも主人公にキツイ言葉ばかり浴びせてくる彼女ですが、たまには信頼して頼ってくれることもあったり……♥　ギャップ萌えしますね。

前作からの変更点

1 3つの新ルートが追加

前作に続いて織田、上杉、武田、毛利、島津の五大名が選べるほか、前作では機種によっては遊べなかった伊達、大友、そしてXbox 360専用として龍造寺が選択可能になった。なお、このほかの大名で自由に天下統一を目指せる、SLGファン向けの「群雄モード」も用意されている。

Xbox 360版だけの新ルート

龍造寺家

高い武力を誇る、龍造寺隆信を頭首とする新ルート。常に仮面で素顔を隠しているミステリアスな女軍師、鍋島直茂との恋愛が楽しめる。



2 新武将が多数追加

男女ともに多数追加され、女性武将は65名以上、総勢で100名以上が追加。なお、武将の追加にともなって、新イベントも多数追加されている。

3 武将のデザインをリニューアル

島津4姉妹をはじめとした約20名の女性武将のデザインがリニューアルされた。それにともない、性格やイベントが変わったキャラクターもいる。

4 新スキルが追加

合戦や攻城戦で特定の条件が整うと、強力な武将スキルが発動する。前作よりもスキルの効果が増えているほか、Xbox 360版専用のスキルも存在。

※1：他国の武将を引き抜くシステムで、頭首と有力家臣以外を確率で仲間にできる。費用は、敵の強さに関係なく一律で10金と安い。

TRICK×LOGIC シーズン1

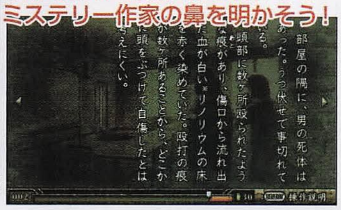
2010年7月22日発売	UMD版:¥2,980(税込)／DL版:¥2,380(税込)	
PSP	ジャンル	AVG(ヒラメキ発見ミステリ・ノベル)	謎解
	メーカー	発売元:SCE／開発元:チュンソフト	
	備考	プレイ人数:1人用	

7人の推理作家からの挑戦状が届けられた！

7人の豪華作家による書き下ろし作品が楽しめるミステリーシリーズ。この第一弾には我孫子武丸、竹本健治、麻耶雄嵩、大山誠一郎が書いた4編を収録している。探偵役となって、読んだ小説内のキーワードを組み合わせて推理していこう。事件の真相を解き明かせば、解答を読むことができる。また9月16日には、『シーズン2』が発売。こちらには、綾辻行人＆有栖川有栖の共著など6編が収録されている。


▲声優陣には、平岡祐太やデーモン閣下、本仮屋ユイカなど豪華タレントを起用している。

難解な事件を見事解き明かして ミステリー作家の鼻を明かそう！



牧場物語 ふたごの村

2010年7月8日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	SLG(ほのぼの生活ゲーム)	恋愛
	メーカー	マーベラスエンターテイメント	育成
	備考	プレイ人数:1～4人	

充実のスローライフはもう目の前まで迫っている

動物がたくさんいる"ブルーベル村"と、作物がたくさん育っている"このはな村"の2つの村を舞台に、自分に合ったスローライフが体験できる『牧場物語』シリーズ最新作。直線上に土を盛り上げる畝（うね）を作ったり、養蜂箱でハチミツを作ったりすることが可能になった。また牧場には、かわいいアルパカなどの動物も新登場。2つの村の間で引っ越しもできるので、動物と作物の両方の面倒を見ることもできる。

疲れたら温泉でリフレッシュ





◀大好きな人と結婚し、子供を授かることもできる。その愛くるしい姿には癒されること必至！

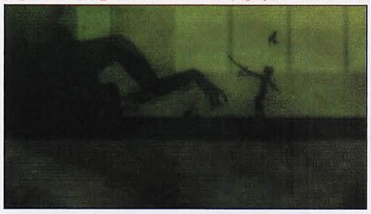
影の塔

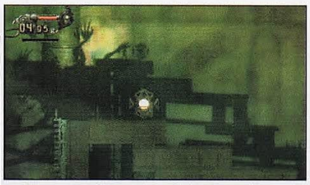
2010年7月22日発売	¥6,090(税込)	
Wii	ジャンル	ACT(影謎解きアクション)	ACT
	メーカー	ハドソン	謎解
	備考	プレイ人数:1人用	

新しい敵の存在が判明！ 巨大な敵が主人公に迫り来る!!

プレイヤーが影となり、ステージに用意されているギミックを駆使しながら塔を上っていく謎解きアクションの新情報が到着。それは途中に現れる「影の塊」という超巨大な敵で、おどろおどろしい姿をしている。序盤のステージから出現してプレイヤーに襲い掛かかってくるのだが、まだその時点では倒すことができないという。いったいどのようにしたら、この敵を倒すことができるのだろうか!?

剣での攻撃はまったく効果がない!!



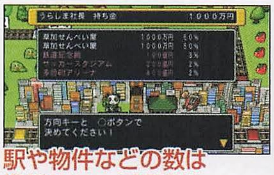

▲ギミックを発動させて光を当てれば、しばらくの間「影の塊」の動きは止まる。序盤では、その間に逃げるのが精一杯のようだ。

桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!

2010年7月15日発売	¥5,460(税込)	
PSP	ジャンル	ETC(ボードゲーム)	戦略
	メーカー	ハドソン	対戦
	備考	プレイ人数:1～4人	協力

カードをチームで共有する「タッグマッチ」モードを搭載

サイコロを振って目的の駅を目指したり、物件を購入したりしながら、決められた年数での総資産額を競い合うスゴロクゲーム『桃鉄』シリーズがPSPに初登場。本作には、最大4人で2つのチームに分かれて合計の総資産額を競い合う「タッグマッチ」モードが新たに搭載されている。ゲームの進行自体は通常のモードと変わらないが、大きく異なるのは、「カードをチームで共有する」という点。1人だけ独走するのではなく、味方も助けてあげる必要がある。またデビルやエンジェルもチーム全員に取りつくため、短期間で大きく金額が変わってくる可能性もある。



駅や物件などの数は携帯シリーズ最多!!



チームワークで勝利を手にせよ!!

デジモンストーリー ロストエボリューション

2010年7月1日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1～2人	育成

新しいテレビシリーズとともにゲームでも新作が登場！

3年ぶりとなる、デジモンの新テレビシリーズ「デジモンクロスウォーズ」が7月から開始される。時を同じくして、ゲームでもデジモンシリーズの新作が発売。初回特典には今夏稼動予定のデータカードダス『デジモンクロスウォーズ超（スーパー）デジカ大戦』で使用可能なカードが同梱される。このカードには「ひみつのクエスト解除コード」も付いており、本作で入力すればクエストが発生。見事クリアできれば、レアなデジモン「アルフォースブイドラモン」を仲間にすることができる。

▶デジファームはさらにパワーアップ。多数の施設が追加され、デジモンを強化できる。





デジモンを進化させて多様な強敵と戦おう！

踊る大捜査線 THE GAME 潜水艦に潜入せよ!

2010年7月15日発売	¥5,229(税込)	
DS	ジャンル	AVG(シネマティック・アドベンチャー)	謎解
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数:1人用	

幻のエピソード「潜水艦事件」の真相とは!?

1997年にドラマが放送されて以来さまざまなメディアでヒットを飛ばし、7月3日には「踊る大捜査線 THE MOVIE3」が公開される人気シリーズがゲーム化！ 映像化されていない幻のエピソード「潜水艦事件」の全貌が初めて明らかになる。聞き込み調査や検問で情報を集め、ロジックを解くなどして事件の真相に迫っていこう。



本人そっくりのキャラとおなじみのBGMを採用



さまざまな情報を集め事件の真相を暴き出せ!!

Fate EXTRA

PSP フェイト／エクストラ

2010年7月22日発売 通常版：¥6,279(税込)／限定版：¥10,479(税込) SF 冒険 対戦

ジャンル RPG(対戦型ダンジョンRPG) メーカー 発売元：マーベラスエンターテイメント／開発元：TYPE-MOON、イメージエポック 備考 プレイ人数：1人用

座談会で熱弁！

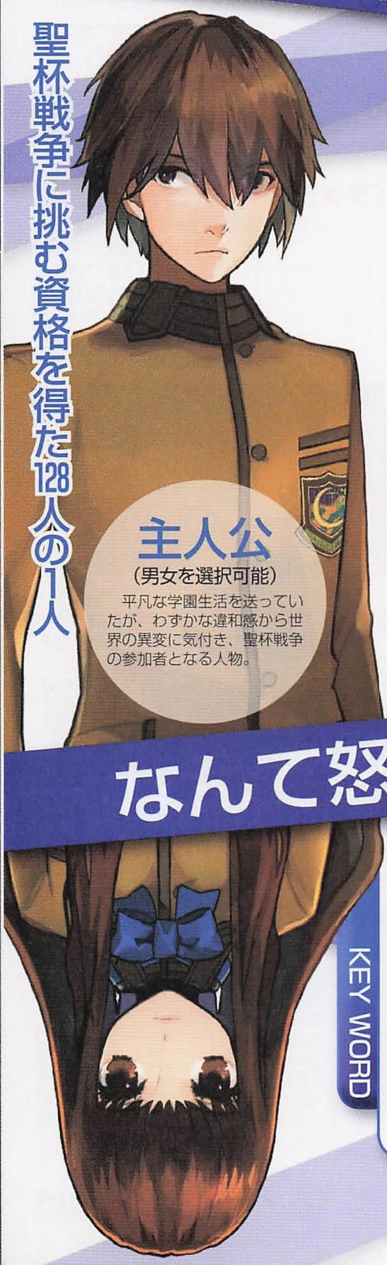
『EXTRA』を誤解しちゃダメだってば。

『世界樹の迷宮』などを手がけた新納一哉氏が指揮をとり、TYPE-MOONの奈須きのこ氏が自らシナリオ監修を行うことで生まれる新たな『Fate』。それが、『EXTRA』だ。その発売が迫り、編集部のライター達の『EXTRA』談義が盛んになってきたなか、この期待作を誤解してまくっている非常に残念な人物を発見ッ！ 担当ライターであるカワチとしては、見て見ぬフリをするわけにはいかない。「まあ、ちょっとそこに座りなさい」と、勉強不足のライター・オヌに原作『Fate/stay night』と『EXTRA』の関係性を教え始めるのだった。

▼『Fate』と同じ姿のキャラクターが登場するため混同されがちだが、『EXTRA』の舞台は2030年代。霊子虚構世界、通称・SE.RA.PH（セラフ）と呼ばれる仮想空間が舞台となる。



なんでキャスターが別キャラなんだよ(怒)。



聖杯戦争に挑む資格を得た128人の1人

主人公
（男女を選択可能）
平凡な学園生活を送っていたが、わずかな違和感から世界の異変に気付き、聖杯戦争の参加者となる人物。

『EXTRA』は原作のRPG化じゃなくて完全な新作。これ、常識な？

カワチ えっと、なんだか「キャスターのキャラクターデザインが変わって不満」とか騒いでたみたいだけど、オヌくんの『Fate』歴は？
オヌ あ、最近PS2版で『Fate』デビューしました。ストーリーが熱くて、めっちゃハマっちゃいましたよ。今度はPSPでRPGになるって聞いて楽しみにしてたのに、なんでキャラを変えるんですかね？ セイバーの服だって、青から赤に変わってるし。意味がわかりませんよ！
カワチ うーん……意味がわからんのはお前じゃー！ ちゃんと記事読んでる？ 『EXTRA』の時代設定は2030年代で、原作よりも先の世界。原作をRPGにしたんじゃないんだって。
オヌ あれ？ でも、凛や桜は原作とほぼ同じ外見ですよね？ 辻褄が合わないですよ。
カワチ ばかちーん。本作の舞台は現実世界じゃなくて、「月海原学園」は仮想現実世界なんだよ！ あれは本物の凛達じゃないの。
オヌ な、なんですってー!?
カワチ 主人公や凛はその仮想空間に魂ごとハッキングしてきた「霊子ハッカー」だし、桜にいたってはコンピュータが作り出したA・I。簡単に説明すると、オンラインRPGで凛のアバターが使われてるようなイメージかな。まったく、『Fate』ファンなら、ちゃんと勉強せい！
オヌ うひょー。それは思い切った設定ですね。じゃあ、聖杯戦争とか起きないんですか？
カワチ そこは原作と同じ感覚。『EXTRA』でもサーヴァントを使役して戦うことになる。自分自身がマスターとなって、聖杯戦争をRPGとして楽しめるってわけ。
オヌ おぉ！ じゃあやっぱり7人のマスター（魔術師）と7騎の英霊（サーヴァント）が聖杯を奪い合って戦うんですね。
カワチ あ、そこは違う。本作の聖杯戦争は、生まれつき魔術回路を持っていて、なおかつ魂を霊子化できれば誰でも参加できるから、マスターの数は128人も存在するよ。
オヌ 多すぎ！ 一生終わらないのでは!?
カワチ いや、サバイバルじゃなくて、トーナメントの勝ち抜き方式で行われるからそこまで長くはならない……はず（笑）。サーヴァントは本作オリジナルの人物が多いし、『Fate』のときと同じで“この英霊はどの時代のどの英雄なんだろう”と考える楽しさも味わえるのさ。

ともに戦うサーヴァントはいずれも尖ったクセモノ揃い

オヌ いや～。我ながら勉強不足でビックリでした。それでもやっぱり、『Fate』のキャスターが好きだった自分としては、彼女が別キャラになったのはちょっと残念かも。彼女がネコミミ娘に変わっちゃった今、若奥様成分はどこで補充すればいいんですか!?
カワチ 自分も若奥様は好きだが、ちょっと待て。すでに本作を遊んでみた俺から言わせてもらうと、その考え

なんて怒っていた時期もありました。恥ずかしい…

は甘い！ 今回のキャスターはすごくいい味を出してるぞ。丁寧口調なのに、とんでもない毒舌を吐いてばかりで困ったもんだ。むしろ、もっとたくさん叱られたくなっちゃう（笑）。
オヌ どMなカワチさんにはストライクですね。
カワチ えへへ。で、もちろん、セイバーとアーチャーの2人もいい感じ。セイバーは原作の彼女に外見こそそっくりだけど、性格は真逆でめちゃくちゃ尊大。何かとつけて偉ぶりまくりで、マジでムカつく口の利き方なのに、声を当てている丹下桜さんの演技のおかげで全然ムカつかない♪ フシギ！
オヌ 声優さんの演技って、魔法ですよね♪
カワチ アーチャーは、逆に原作のアーチャーと全然変わってないように見える。今のところ、原作と本作が具体的にどこまでリンクしているのかは不明だけど、絶対に何か隠されてるとは思う。そこはゲームを遊んでのお楽しみかな。セイバー、アーチャー、キャスターの3人から1人を選んでプレイすることになるから、ファンとしては最低3周はノルマだろう。
オヌ 最初に誰で遊ぶか、悩みますね～。
カワチ 難易度的にはセイバーが一番簡単で、キャスターが一番難しい。でも、そこは愛でカバーできるはずだ！

KEY WORD

SE.RA.PH（セラフ）
今回の聖杯戦争が行われる舞台で、原作に登場した穂群原学園を連想させる仮想現実世界。霊子ハッカーはこの世界にアクセスして実体化できるが、その際に一時的に記憶を失うことになる。

霊子ハッカー
魂を霊子化して、SE.RA.PH（セラフ）にアクセスしてきた者達。レジスタンスのリーダー（凛の姿をとる）、アジアの有名なクラッカー（慎二の姿をとる）など、その正体はさまざまだ。

聖杯戦争
仮想空間に己の体を実体化した霊子ハッカー達が、データベースから歴史や神話の英霊を呼び出して戦うというもの。戦争はトーナメント方式で行われ、優勝者には聖杯が授けられる。

聖杯
2032年に月面で発見された物体で、太陽系最古のものといわれている。詳細は不明だが、「あらゆる願いを叶える」力を持つとされており、その力をめぐって聖杯戦争が行われることになる。

A・I（人工知能）
『Fate』の時代に存在した生徒達をコンピュータが再現したもの。生徒会長の柳洞一成や、間桐慎二の妹の桜などは、このA・Iに当たる。聖杯戦争開始後は、戦いをバックアップしてくれることも。



サーヴァント
人類史を観測する霊子コンピュータ・月の眼のデータベースから選抜された、古今東西の英雄や偉人を再現したもの。彼らは己の手の内を明かさぬように真名を隠し、セイバーやアーチャーといったクラス（職業）で呼び合っている。


セイバー アーチャー キャスター

ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!

2010年6月24日発売	UMD版:¥4,980(税込)／DL版:¥3,800(税込)	
PSP	ジャンル	AVG(なつやすみアドベンチャー)
	メーカー	発売元:SCE／開発元:ミレニアムキッチン
	備考	プレイ人数:1人用

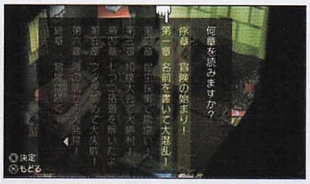
ACT 冒険 謎解

忘れられないあの懐かしい夏休みをもう一度……

自然いっぱいの島で、いろいろな遊びをして過ごす夏休みを体験できる『ボクのなつやすみ2 海の冒険篇』がリニューアルされてPSPで発売。昭和50年が舞台ということもあり、昆虫採集、虫相撲、ザリガニ捕り、海の中に落ちている王冠集めなど、主人公のボクくんができる遊びは、どれもこれもがどこか懐かしいものばかり。たまには現実を忘れて、少年時代の古きよきあの日に癒されにいきませんか？

日暮れまで駆け回ったあの日に戻る





▲新キャラクターのつみれちゃんは小説家。ボクくんの冒険をいつもどこかで観察していて、それをもとにした小説を執筆している。

DEAD TO RIGHTS:RETRIBUTION (デッドトゥライツ レトリビューション)

2010年7月8日発売	¥7,329(税込)	
PS3 Xbox360	ジャンル	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用

ACT

刑事と相棒犬によるコンビプレイで悪者に制裁を加えろ！

Xboxで発売されていたシリーズ最新作が、TPSのACTとしてよみがえる。主人公は、刑事のジャック・スレイトと、その相棒犬であるシャドウ。ジャックは首折りなどの格闘技や、マシンガンなどによる射撃で攻撃する。シャドウは素早い動きで飛びかかり、喉元を噛み切る攻撃などを得意とする。さらにシャドウが敵から武器を奪い取ってジャックに渡すなど、両キャラクターのコンビプレイによる攻撃も可能。



▲隠れている敵にシャドウを仕向けておびき出し、気をとられている間に襲い掛かるコンビプレイ。

ロケットランチャー、マシンガン、ショットガンなど銃の種類も豊富



THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94～'98 Chapter of Orochi

2010年6月24日発売	UMD版:¥5,040(税込)／DL版:¥3,990(税込)	
PSP	ジャンル	FTG(2D 対戦格闘)
	メーカー	SNKプレイモア
	備考	プレイ人数:1～2人

ACT 対戦

チームバトルの本家『KOF』の前期作品を総ざらい！

これまでアーケードで、数々のシリーズタイトルが稼働してきた、チームバトルが人気の対戦型格闘ゲーム『KOF』。その前期5タイトルを、1本のソフトにまとめて収録した作品が発売される。固定チームでのバトルだった、初のシリーズ作品『KOF '94』や、オロチ編を描いた『KOF '95』～『KOF '97』、前期の集大成であり、システムや対戦バランスなどが歴代随一といわれる『KOF '98』といった、'90年代の格闘ゲームシーンを彩った名作の数々で対戦バトルを楽しもう。ほかにも、さまざまな設定イラストなどを鑑賞できるギャラリーモードの搭載も魅力的。まさに、KOFファンとしては見逃せない1本となっているのだ。



◀藤堂香澄は『KOF.96』から登場。気を放つ必殺技の重ね当てが強力。



◀ギャラリーモードでは、チームごとの設定イラストなどを鑑賞することができる。

NARUTO-ナルト- 疾風伝 キズナドライブ

2010年7月15日発売	¥5,229(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(フォーマンセルアクション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～4人

ACT 協力

ナルトの醍醐味でもある集団戦闘がついに実現！

大人気アニメ「NARUTO-ナルト- 疾風伝」を原作にしたゲーム最新作。突然尾獣の九尾が「夢隠れの里」を襲い、里を襲われた忍達が復讐として九尾の人柱・ナルトの命を狙うというオリジナルストーリーが展開していく。本作の大きな特徴は、これまでの作品では実現していなかった、忍者による集団戦闘。4人の忍者が連係を駆使して、敵と戦っていく。組み合わせも自由自在で、護衛や追跡、討伐といった任務ごとに最適なメンバーを選択していくことになる。また戦闘中には、4人が力を合わせて敵を攻撃する技「キズナ連係」が強力。連続して攻撃を行えば行うほど、敵に与えるダメージが大きくなっていく。





◀アドホック通信に対応しており、最大で4人まで同時に戦闘に参加することが可能。

クイズ!ヘキサゴンII

2010年7月22日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ETC(番組体感クイズアクション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～3人

育成 実用

ダウンロードプレイでヘキサゴンをみんなで楽しもう！

フジテレビ系列などで絶賛放送中の人気バラエティ番組「クイズ！ヘキサゴンII」が題材。出演者や島田紳助らのキャラクター性も再現されている。知力のほか体力も使うクイズが15種類用意されており、注目はそのうち4種類がダウンロードプレイに対応していること。ソフトが1本あれば2～3人までゲームを配信できるので、夏の旅行などの移動中も盛り上がること間違いなし！



▶おなじみのヘキサゴンファミリーももちろん出演。彼らを操ってどんどんクイズに答えていこう。



チームで協力して勝利を目指そう!!

◀ペーパークイズの結果から出演者を3チームに分け、そのチームで3種類のクイズに挑んで合計得点を競う。

SDガンダム ガシャポンウォーズ

2010年6月24日発売	通常版:¥3,990(税込)／クラシックコントローラPRO(クロ)パック:¥5,775(税込)	
Wii	ジャンル	SLG(アクション&シミュレーション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～4人

ACT 戦略 対戦

たまには童心に返って日常の疲れを癒してみよう

2005年に発売されたGC版がリニューアル。ランダムに生成された全100階層のフィールドに挑む「気ままにダンジョン」モードが追加されている。もちろん陣地を広げていくSLGパートと、敵の陣地を奪いとっていくACTパートの組み合わせにより生まれるおもしろさは変化なし。このシリーズは1987年から発売されているので、昔FCでプレイしたユーザーも多いはず。たまには童心に戻って昔の懐かしさを楽しみながらも、美しいグラフィックを堪能してみよう。ちなみに本作は通常版のほか、クラシックコントローラPROが同梱されたパックも発売される。



おなじみの乱戦バトルは最大で4人まで参加できる



新旧を問わず多くの機体が登場

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「触れ合いたいゲーム」

CASE. 6

地味なプークプックをみんなから愛されるアイドルにしたとき、自分の可能性もちょっとだけ広がるんじゃないかと思ったんです。ちょっとだけ。



ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

●DS ●発売中（2010年4月28日発売）
●スクウェア・エニックス ●RPG
●￥5,490（税込） ●オンライン対応

『DQ』シリーズのモンスター同士の対戦が楽しめる、大人気シリーズの最新作。登場するモンスターは300種類以上！ その組み合わせや楽しみ方は、人によって千差万別!?

女の子と仲よくなりたくて始めた。できたのはたくさんの仲間。わりと満足

きっかけは職場の女の子に近づきたいという不純な動機

まず、最初に謝罪を。俺がこのゲームを最初にプレイしようと思ったのは仕事場の女の子目当てです。編集部で働いてるアルバイトやライターの女の子達が楽しそうにモンスターを交換している姿を見て、「これを利用すれば仲よくなれるだろう」と邪なことを考えたからです。いや、みなさんに変な期待、もしくは誤解を生まないためにも、最初に結論を言うならば、結果は失敗に終わりました。なぜなら恥ずかしくて女の子に話しかけられなかったからです。そう。「ドラクエやってるんだ？ 俺のモンスターと交換してよ」という、たった一言を言う勇気がなかったのです……。

地味なモンスターが報われないという悲しき現実

まぁ、購入したからにはゲームを楽しもうと思い、プレイを進めてみたのですが、これが予想以上に……というか、手放しで絶賛できるほどおもしろい。もともと、『ドラゴンクエストV』でモンスターを仲間にできるようになったときも衝撃を受けましたが、そのときはちょっとシステムに不満があったのです。と、いうのも、自分はキラーマシンのようなカッコいいモンスターよりも、ダンスニードルやビックアイといった地味な感じのするモンスターが好きなんです。ただ、こういった人気がなさそうなモンスターは総じて最高レベルが低く、育てづらかったんですよね。俺はこんなに愛しているのに。しかし、本作では全員のレベルを最大100まで上げられることはもちろん、親から子へスキルを引き継がせることで、どんなモンスターも最強にすることができます。つまり、地味でチビッ子に人気が出なくて、グッズにもされず消えていくようなモンスターでも、このゲームではヒーローになりうるのです。素敵だと思いませんか？

ただの変態おじさんにしか見えないプークプックに一目惚れ

自分が本作で一番好きなモンスターは、やはり「プークプック」です。全裸のおじさんが陽気にラッパを吹いているビジュアルで、長い『ドラゴンクエスト』の歴史のなかでも1位か2位を争う地味さです。俺はこのモンスターをどうやったら一番活躍させられるかを研究するため、次々にスカウト。それぞれに別のスキルを覚えさせ、戦闘用、回復用、補助用と、いろいろなプークプックを作りました。ちなみに本作には1つ難点があり、同じ種類のモンスターのスカウト成功率は段々と下がってしまうのですが、基本的にはプークプックとプークプックを組み合わせて、より強いプークプックを作る過程なので、集める苦労は問題ないのです。とはいえ、集めていると数があふれてしまい、どうしたものかと考えたとき、1つの妙案が浮かびました。「このプークプックを誰かにプレゼントすればいいのではないか」。女の子とは緊張して話せませんが、いつも仲よくしている男のライターや編集者なら大丈夫だろう。と、いうことで、初めて通信機能を使ってみました。

自分だけのプークプックからみんなのプークプックへ

そんなわけで、自分のモンスターを披露するとともに、初めてほかの人のモンスターを見せてもらったのですが、これが意外というか、予想どおり病んでいました。一番のツッコミどころは名前。すべて好きなアイドルの名前で統一されているんです。いや、自分もゲームのキャラクターの名前は変えるタイプなので、異論はありません。ただ。ただですよ。モンスターの名前にアイドルの名前をつけて、それをかわいがるというのは少し歪んでいるのではないかと。「くびかり族」の「こもりん」とか。まぁ、でも本人が気に入っているのならそれでもいいでしょう。で。交換なのですが、やはりこれは感慨深いものがありますよね。当然のことながら交換で渡したモンスターは自分のDSから消えてしまうわけですから。もちろんスカウトしたばかりのモンスターを渡すことも可能ですが、それでは意味がない。やはり自分で手塩にかけたモンスターを渡し、受け取った人にも使ってもらいたいんです。これはもうペットを里親に出すときの気持ちといいますか、むしろ嫁を取られる父親の気分といいますか……。でも相手も同じ気持ちだからこそ耐えることができるし、安心して渡すことができるんですよね。というわけで、一期一会の出会いと別れを編集部の面々と繰り返し、来る日も来る日もプークプックの頒布を行いました。しかし、ある日、事件が起きたのです——。

俺と、俺のプークプックが他人に認められた瞬間

「おい、プークプックしか持ってねぇじゃねーか！ ふざけんな!!」。そう怒られてしまったのです。「能力をきちんとみてくださいよ。それぞれ違うんですから」。そう説明するも、納得してはもらえませんでした。どうやら、プークプック自体がお気に召さなかったようです。ただ、俺もプークプック愛好家として、プークプック批判だけは許すことができません。「わかった！ もうどんなモンスターとの交換でもいい!! 1回使うだけ使ってみてくれ！」。本当はタダであげてもよかったのですが、相手のモンスターも欲しいので、スカウトしてきたばかりのレベルの低いモンスターと交換してもらいました。そして、数日後。その交換相手からこう言われたのです。「お前のプークプック、すごく使えるな！ なかなか気に入ったよ!!」。俺はこのとき、嬉しくて泣きそうになりました。ついにプークプックが認められたのです。『ドラゴンクエストV』では実現できなかった〝地味なモンスターを世間に認知させる〟ということが、とてもミクロな世界ながら達成できたのです。

いつか俺のプークプックが恋のキューピットになると信じて

外見がプークプックでもいいじゃないですか。もしも、彼がベホマラーを使えたらあなたはきっと嬉しいはずですよ。そして、それはきっと俺という人間も同じです。見た目は冴えないオタクですが、周囲に気配りはできますし、そこそこおもしろいことも言います。えっと、回りくどいですね。……つまり、こんな長文で何が言いたかったかというと、「アスキー・メディアワークス社内で本作をプレイしている女の子がいたら、俺にスカウトアタックしてきてください」ということ、それだけです。綺麗なまとめ方ができなくて本当にごめんなさい。でも、他人とゲームを遊ぶってことは本来、そういう不純なことでいいと思うんですよ。「モテたい！ だからやる!!」ぐらいの勢いで。ただ、それを誌面にしてしまうのは我ながらどうかとも思うのですが、まぁ、それはそれで。とりあえずこの原稿が本になるまで、かわいい女の子にいつ誘われてもいいように極上のプークプックを育てようかと思います。

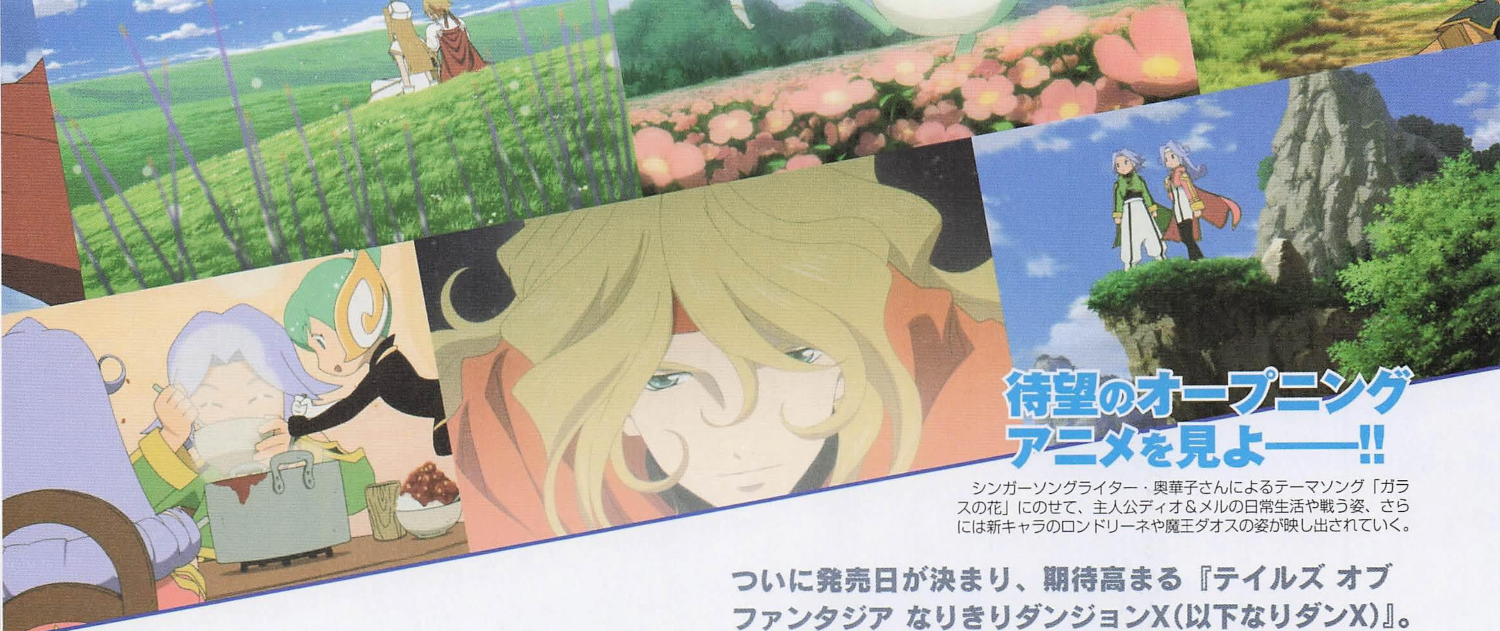
（カワチ）

NO GAME NO LIFE

「まだ先」だけど気になるゲーム
―7月29日以降発売―

DENGEKI GAMES
VOL.10

CONTENTS



待望のオープニングアニメを見よ――!!

シンガーソングライター・奥華子さんによるテーマソング「ガラスの花」にのせて、主人公ディオ＆メルの日常生活や戦う姿、さらには新キャラのロンドリーネや魔王ダオスの姿が映し出されていく。

ついに発売日が決まり、期待高まる『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(以下なりダンX)』。今回はプロダクションI.Gによるイラストをふんだんに使い、キャラクターの魅力をクローズアップ!!

TALES OF PHANTASIA X テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン® クロス

プロダクションI.Gなくして『テイルズ オブ』シリーズなし!?

『テイルズ オブ』シリーズファンの皆さんはご存じでしょうが、本シリーズのひとつの"顔"ともいえる美しいオープニングムービーは、プロダクションI.G(以下I.G)によって制作されています。シリーズ作のなかには、ゲーム中のイベントシーンでアニメーションが挿入されるものもありますが、それもI.Gによるもの。また、主な作品のキャラのステータスイラスト、さらには仲間同士が会話をするシステム「スキット(※1)」のイラストもI.Gが担当。それは、『なりダンX』でも変わりません。つまり、このページで使用されているイラストは、すべてI.Gによるものなのです。

と、ここでI.Gをよく知らない人のために簡単な説明をば。海外でも支持されている劇場版「GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊」をはじめ、最近では「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」や「テイルズ オブ ヴェスペリア ～ The First Strike ～」、TVアニメでは「君に届け」などを制作。クオリティの高い作品を世に送り続けるアニメ制作会社なのです。

ちなみに、『テイルズ オブ』シリーズは、主に藤島康介氏といのまたむつみ氏がキャラクターデザインを担当していますが、それらをすべてアニメタッチに描き起こしているのがI.G。とくに注目すべきは松竹徳幸氏。アニメーションムービーの作画監督でもあり、藤島、いのまた両氏の個性あふれる絵柄を、見事に生かして忠実に再現しているスゴイお方です！　外伝作品である『テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー』など、藤島、いのまた両氏のデザインしたキャラクターが同時に登場する作品の場合でも、松竹氏の手にかかれば違和感なく『テイルズ オブ』シリーズキャラという枠組みで見ることができます。なお、下で使われているイラストは、各キャラクターが戦闘中に秘奥義を発動するときに挿入される松竹氏のイラストです。躍動感があってカッコイイ！

ところで、『なりダンX』のオープニングムービーを一足お先に、先日行われた「テイルズ オブ フェスティバル2010」で観たのですが、奥華子さんの透きとおった歌声と優しい曲調が、かわいらしい双子の主人公・ディオとメルや美しい世界観にマッチした素晴らしい出来でした。ぜひ製品版をお楽しみに！（れいちん）

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)		
8月5日発売予定	¥5,480(税込)	
PSP ジャンル	RPG(真実と向き合うRPG)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1人	育成



秘奥義イラストもプロダクションI.G描き下ろし!

この双子が主人公



ディオ
CV:斎賀みつき
●年齢:13歳　身長:149cm　体重:39kg

元気な少年。13歳になったとき、メルと自分がコスチュームを着替えることでその能力を得る「なりきり士」だと知る。

メル
CV:阿澄佳奈
●年齢:13歳　身長:148cm　体重:35kg

しっかり者で礼儀正しい少女。暴走しがちなディオのなだめ役で、自分がちゃんとしなければ、という使命感を持っている。

クレス・アルベイン
CV:草尾毅
●年齢:18歳　身長:170cm　体重:59kg

『テイルズ オブ ファンタジア（以下TOP)』の主人公で、『なりダンX』にも登場。争いを好まない穏やかな性格（※2)。

ミント・アドネード
CV:岩男潤子
●年齢:19歳　身長:162cm　体重:42kg

クレスと同じく『TOP』のキャラ。癒しの力を使える法術師で、控えめで心優しい性格。クレスのことをひそかに慕っている。

　※画面は開発中のものです
※1:『なりダンX』の場合は「フェイスチャット」
※2:クレスの秘奥義のイラストは『TOP クロスエディション』のものです

ゲストキャラクター続々登場!

『なりダンX』は『TOP』から約100年後の世界を舞台にした続編ということで、『TOP』のメインキャラクターが総出演する。また、セルフカバーするにあたって、ロンドリーネという新キャラが！　彼女はなんと『なりダンX』のソフトに同時収録されている『TOP クロスエディション』にも登場するのだ。そしてさらに、思わぬシリーズ作からあのキャラも参戦決定！







チェスター・バークライト
CV:伊藤健太郎
●年齢:18歳　身長:175㎝　体重:62kg

クレスの親友。妹のアミィをダオスの手の者に殺されてしまった悲しい過去を持つ。皮肉屋で素直になれないところがある。



藤林すず
CV:川田妙子
●年齢:12歳　身長:135㎝　体重:28kg

伊賀栗流忍者の頭領。忍びの掟に従い感情を抑えて生きてきたが、クレス達と出会い少女らしい一面を覗かせるようになった。



クラース・F・レスター
CV:井上和彦
●年齢:29歳　身長:176㎝　体重:62kg

召喚術を学んでいたが、ダオスを倒したあと精霊との契約を白紙に戻し、精霊を解放。訳あって酒びたりの日々を送っている。

『TOG』のアスベルも!

▲『テイルズ オブ グレイセス』の主人公・アスベルが参戦！　彼のコスチュームを着ると、見た目だけじゃなく使える技やボイスもアスベルになるのだ!!



▶チェスターが双子をクレスとミントの元に連れて行ってくれるようだ。



▶幼いながらも立派に頭領を務めている、すず。



▶熱砂の洞窟へ行くときにクラースが同行してくれる。

プロダクションI.G



ロンドリーネ
CV:喜多村英梨
●年齢:19歳　身長:160㎝　体重:49kg

ダオスを追うために、ある力を使って過去や未来へと時間を旅している。明るくサバサバとした性格だが、実は天涯孤独の身。

ダオスをめぐる物語の行方は、果たして——!?

自分たちが「なりきり士」だと知った双子は「困っている人」を助けるために冒険へ出る。そんな彼らの前に、かつてクレス達に倒されたはずのダオスが出現。双子を狙うダオスの真意とは!?



▲双子やクレス達の前に現れ、意味深な言葉を発するダオス。彼の言う罪とはいったい……？



◀アーチェの協力を得て過去の世界に行き、クレス達と出会ったディオ達。時空戦士と呼ばれるかつての英雄が、双子に力を貸してくれる！



『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

今月は『テイルズ オブ エターニア（以下TOE）』を特集♪
「テイルズ オブ フェスティバル 2010」レポートも必見ですよ！

Vol.3

今月のトピック
- 『テイルズ オブ エターニア』の歴史と魅力に迫る！
- 連載コラム
- テイルズ オブ フェスティバル2010注目リポート！

GAME 現在のシリーズ作の礎を築いた『テイルズ オブ エターニア』

▶ゲーム

Tales of Eternia®

PSソフトとしては異例の3枚組で発売された『TOE』。作中に登場するマスコットキャラ・クイッキーの時計などが同梱された限定版もありました。また、シリーズ作で唯一ポケットステーションに対応しており、4種類のミニゲームを遊ぶことができたのも特徴的でした。

PS版はなんとCD-ROM3枚組の超大作！

『TOE』の大きな特徴といえば、前作までは戦闘だと2頭身だったキャラが3頭身となり、術技の同時発動や、よりスピーディな戦いが可能になったこと。さらに、「料理」に必要なレシピをくれるワンダーシェフが登場したのも本作が初なのです。

～『TOE』の歴史～

PS '00年11月30日発売
限定版を購入するために、徹夜で店頭に並ぶ人が続出。当時入手困難に

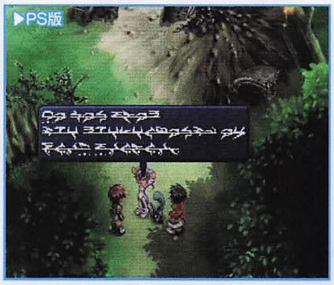
PSP '05年03月03日発売
グラフィックがPSPのワイド画面用に、より美しく描き直された

▶現在のシリーズ作の戦闘は『TOE』が基本となっている。今プレイしても十分楽しめる。



STORY 交流が途絶えた2つの世界をつなぐ架け橋となれ！

主人公のリッドやファラが住む、自然が豊かな世界インフェリア。その空の上には、セレスティアと呼ばれるもうひとつの世界がありますが、2つの世界の交流は途絶えていました。しかし、平和な日々を送っていたリッドとファラの前に、ある日不思議な言葉をしゃべる少女が現れます。彼女の名前はメルディ。セレスティアを助けて欲しいと、命がけでひとりインフェリアにやって来たのです。それを知ったリッド達は、セレスティアについて知識のある幼馴染のキールに協力を仰ぎ、やがてかの地へと向かう方法を導き出します。そして訪れたセレスティアは荒廃していたものの、「晶霊」の力を科学に用いる研究が進んでいました。その力を利用してリッド達は、セレスティアを救うためにさらなる冒険を進めることに……。



▲リッド達には理解不能なメルニクス語で話すメルディ。彼女との出会いがすべての始まり！



▲料理対決など、多くのサブイベントを搭載。これものちのシリーズ作に引き継がれている。



リッド・ハーシェル
CV：石田彰
●年齢：18歳　身長：178cm　体重：62kg

狩りをして暮らしている青年。お気に入りの場所から空をボーッとながめるのが好き。のんびりと平凡に日々を過ごせればいいと思っている。

WRITER'S COMMENT
『TOP』のクレスのように正義感あふれる主人公らしい性格ではなく、マイペースで肩の力の抜けたキャラクター像が新鮮でした。ちなみに、シリーズ初のヘソ出しキャラでもあります。

ファラ・エルステッド
CV：皆口裕子
●年齢：17歳　身長：161cm　体重：46kg

「イケる、イケる！」がログセの元気で活発な少女。リッドとキールとは幼馴染で、現在でも2人を振り回すことがしばしばある。格闘技が得意。

WRITER'S COMMENT
ヒラヒラなロングスカートを着用しているのに、まさかの格闘キャラ！いつも前向きで、メルディのお姉さん的存在でもありますが、実は心の奥底に隠されたキズがあります。

キール・ツァイベル
CV：保志総一朗
●年齢：17歳　身長：174cm　体重：51kg

学問の町ミンツにある大学に通い、光晶霊学部に所属する学士。頭はいいが幼いころから運動が苦手。なんでも理論的に考え、融通が利かない性格。

WRITER'S COMMENT
つっけんどんだけど幼い頃は泣き虫で、それを今でもコンプレックスに思っているところがカワイイ(笑)。ファラに頭が上がらなかったり！メルディに翻弄させられる姿も見どころ。

メルディ
CV：南央美
●年齢：16歳　身長：157cm　体重：45kg

天真爛漫で無邪気な性格ゆえ、子供っぽく見えるが、実は晶霊（精霊のようなもの）技師の卵。ペットのクイッキーとはいつも一緒にいる。

WRITER'S COMMENT
ほんわかした容姿とは裏腹に頭がよく、強力な晶霊術を使うことができます。驚いたときに発する「バイバ！」と嬉しいときに使う「ワイール！」がログセ。ムードメーカー的存在です♥

フォッグ
CV：江原正士
●年齢：38歳　身長：185cm　体重：92kg

セレスティアの自由軍・シルエシカのリーダーで豪快な性格。自由奔放な言動をするが、部下からの信頼は厚い。ただ、物事を深く考えるのが苦手。

WRITER'S COMMENT
武器は晶霊銃というバズーカのような銃で、戦い方も豪快！　奥さんがいますが、放浪の旅へと出てしまい行方不明。彼女が飼っていたデデちゃんという動物を溺愛しています。

ライターれいちんの ここがスゴイよ「TOE」

イトーヨー○ドーで3時間立ち尽くしたあの日…

昔話になりますけど、PS版『TOE』が発売されたときはめちゃくちゃ貧乏で、でも死ぬほど遊びたくて。で、イトー○ーカドーのおもちゃ売り場のモニターにずっと『TOE』のオープニングムービーとデモ画面が流れていたので、それをトランペットを欲しがる少年のごとく、MAJIで3時間近く見つめていました。ていうか、見惚れてましたね。オープニングムービーのあまりの美しさと、GARNET CROWによるテーマソング「flying」の名曲っぷりに魅了されて。幼いころのリッドの表情が映し出されたあと、静かなイントロが流れ、曲が一番盛り上がるサビの部分でメルディが美しく舞う……ほぅ（ため息）。楽曲と映像のシンクロが見事で、『TOE』のオープニングムービーは、シリーズ作のなかでも三本の指に入るくらい好きです。

そして時は過ぎ（大げさ）給料日に『TOE』を買ったときの嬉しさは、まさにパねかったです。で、レッツプレーイしたんですが、前作のPS版『TOP』からどえらく進化してて驚いたもんです。とくに戦闘！　スムーズにコンボが決まる気持よさ、晶霊術を同時に発動できるダイナミックさ。今の『テイルズ オブ』では当たり前なことだけど、当時は「革命的!!」って驚いたもんです。あと、『TOE』ならではのシステムとして「クレーメルケイジ」というものがあり、これに契約した大晶霊（精霊のようなもの）を入れることができるんです。で、クレーメルケイジに大精霊を入れて「フリンジ」することで晶霊術が使えるようになるんですけど、どの大晶霊をクレーメルケイジに入れるか、その組み合わせによって使える晶霊術が変わってくるんです。だから、何回も大晶霊を入れ替えて自分が使いたい晶霊術を選ぶ、という楽しみがありました。そうそう、大晶霊といえばその上にさらに高位大晶霊というものが2人（？）いまして、そのうちの1人で「時」を司るゼクンドゥスは忘れられない存在です。大晶霊と契約する際は戦って勝たなきゃいけないんですが、ゼクンドゥスだけは会話だけで契約できるんです。その一方で、力試しとして戦うことも可能なんですが、これがもう……強いのなんのって!!　ぶっちゃけ、いまだに倒せてません。ヘタレでさーせん!!　そういえばトートツですけど私、FCの『ワルキューレの冒険』以来のワルキューレ好きなんですが、なんと彼女が『TOE』にゲストキャラとして登場するんですよ(;ﾟ∀ﾟ)=3　で、戦うことになるんですけどね。そしてムチャ強いんですけどね。でも、ワルキューレは倒しました。YEAAA!!　PSP版もプレイしましたが、今でも楽しめる名作です。



▲オープニングムービーのメルディが舞うシーン。超キレイ！　メルディ大好き!!



◀これがクレーメルケージです。組み合わせを考えるのが楽しい。

よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク!



『テイルズ オブ』シリーズが大好きな新人声優＆役者のよっぴが、独自の視点でキャラクターへの愛をアツ〜く語りますよー★

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのおっちょこちょいなA型。公式サイトができたので要チェック→http://www.kaminokeza.com/yoppi/

ハオッ☆　新人声優のよっぴでし(ﾟ益ﾟ)！　よっぴのコラム第2回目は『TOE』！　陽気なキャラが多い『TOE』だけど、そのなかでもひときわ陽気で天真爛漫、いきなり踊りだしたりするおもしろい娘・メルディがよっぴは大好き☆　突然空から降ってきてセレスティア語（メルニクス語）を使うため、最初はリッド達もコミュニケーションがとれなくて大変そうだったしね。そんなメルディに対してファラは優しく接し、彼女がどうしたいのか親身に、むしろ必死に解ろうとしていたのが感動ですた！　実は2人は同じように心に傷を抱えて生きてきたから、仲間であり、家族のようでもあるのかな、と。ちなみにメルディは、頭がよくセレスティアでもいわゆるデキる存在なのに、ほかのセレスティア人より言葉がたどたどしかったりする……。結局なぜそうだったのかわかりません。過去が原因なのかのぅ？　そうそう、メルディといへばキールの存在は欠かせない！　物語が進むにつれて、2人は♥な関係になるのでしっ♪　ギャース!!　最初キールはメルディに対してつっけんどんだけど、メルディのこと、世界のこと、周囲の状況をわかっていくにつれ、人種とか国とか頭がいいとか関係なしに接するメルディに、だんだん心惹かれていくんですよね。互いに大事な存在……。それってめちゃんこ幸せだなって思いまし♪　でも、キールは基本ツンデレ！　約10年前からこの萌え属性は存在していたっ！　さすが『テイルズ オブ』!!　『TOE』はキャラ同士のふれあいが優しくて温かなゲームです。ってなワケで、合言葉は「ワイール！」と「イケる、イケる！」ですぞよ(ﾟ益ﾟ)！



はみ出し『TOE』ちょっといい話

『TOE』は最初にTVアニメ化された『テイルズ オブ』作品でもあります！　2001年1月からWOWWOWで、その後TOKYO MXでも放送され、現在は全13話が収録されたDVD-BOX「Tales of Eternia -THE ANIMATION- Complete Box」が発売されています。ぜひ見てみてくださいね♪



チャット
CV：野田順子

●年齢：12歳　身長：146cm　体重：38kg

インフェリア人。男の子に間違われることが多いが、れっきとした女性。大海賊・アイフリードの子孫で、機械に関しては天才的な知識を持つ。

WRITER'S COMMENT

言葉が達者で何かと難しいことを語ろうとするけど、メルディのジャマが入ったりしてなかなか最後まで話を聞いてもらえない(笑)。ちなみに、動物が苦手でクイッキーは彼女の天敵。

レイス
CV：磯部弘

●年齢：25歳　身長：182cm　体重：76kg

リッド達の前に商人として現れる謎多き人物。一行がセレスティアへ行けるように助言するが……。なお、本名はレイシス・フォーマルハウト。

WRITER'S COMMENT

実はインフェリア王国の元老騎士。穏やかな物腰の大人の男性で、一時期ファラが彼をおせっかいからか気にかけていたことも。超美形なのに味オンチなところがステキです☆

NEWS ▷ニュース 年に1度のお楽しみ! 「テイルズ オブ フェスティバル2010」レポート!!

豪華声優陣ズラリ勢揃い! ファン熱狂のステージをレポート!!

去る6月5〜6日にパシフィコ横浜で行われた「テイルズ オブ フェスティバル2010」。司会は『TOS』のゼロス役・小野坂昌也さんと『TOV』のエステル役の中原麻衣さん。3公演とも小野坂さんのハイテンションなトークと、それを生温かく見守りサポートしていた中原さんが印象的でした(笑)。ほかにも『TOS』のロイド役・小西克幸さん、『TOV』のユーリ役・鳥海浩輔さん、リタ役の森永理科さん、『TOA』のルーク＆アッシュ役の鈴木千尋さん、『TOG』のアスベル役・櫻井孝宏さんが全公演に出演。

さて、初日の5日ですが、この日のゲストは『TOD』のリオン役の緑川光さんということで、開演前のアナウンスを担当したり、ゼロスがリオンを裁判で勝手に裁く、というスペシャルスキットコーナーがありました。さらにサプライズゲストで『TOS』のクラトス役・立木文彦さんが、「中華街の肉まんが食べたくなって……」と登場したときは、ひと際大きな歓声が上がっていました。第5回人気投票発表では、1位がユーリ、2位がリオン、3位がアスベルという結果に。続く『なりダンX』紹介のコーナーでは、ディオ役の斉賀みつきさんとメル役の阿澄佳奈さんが壇上に現れ、挨拶がてらにほのぼのとしたスキットを披露。その後、奥華子さんに続いて多くのシリーズ作のテーマソングを担当してきたmisonoさんのライブに突入！　6日は奥さんに加えて、榎本くるみさん、Every Little Thing、水樹奈々さんが楽曲を披露しましたが、観客総立ちで超絶スゴかったです!!　そして6日の2公演ですが、ゲストが『TOR』のヴェイグ役・檜山修之さん、『TOL』のセネル役の鈴村健一さん、『TOA』のジェイド役・子安武人さん、『TOG』のシェリア役・河原木志穂さんにチェンジ！　「テイルズ オブ ゴールデンビクトリー」コーナーは、小野坂さんと子安さんの独壇場で、大盛り上がりに。夜の部は『TOS』のコレット役・水樹奈々さんが加わり、コレットの天然ボケが炸裂するスペシャルスキットを披露。会場を爆笑の渦に巻き込んでいました。いずれの日も、最後は小野坂さんの「ビバ！」の掛け声に観客が「『テイルズ オブ』！」と応えて閉幕。キャスト＆ファンの『テイルズ オブ』への愛がひしひしと感じられた3公演でした！



▲OVA版『TOS』の「世界統合編」が制作決定！さらに、夏になにやら大きな発表があるらしい……!!

【タイトルの略称】『TOD』→テイルズ オブ デスティニー／『TOS』→テイルズ オブ シンフォニア／『TOR』→テイルズ オブ リバース／『TOL』→テイルズ オブ レジェンディア／『TOA』→テイルズ オブ ジ アビス／『TOV』→テイルズ オブ ヴェスペリア／『TOG』→テイルズ オブ グレイセス

14年前『ポケットモンスター 赤・緑』で遊んでいた小学生のみなさん、大人になった今、もう1度『ポケットモンスター』で遊んでみませんか？

14年後の『ポケモン』を自分の目で確かめよう

シリーズ第1作『ポケットモンスター 赤・緑』が発売されたのは1996年。そのころ夢中になっていたみなさんは今、ポケモンから離れた日々を送っているかもしれない。だが、あなたが夢中になったポケモンは飛躍的に進化し、今年9月に最新作『ポケットモンスターブラック・ホワイト』が発売される。新たな地で繰り広げられる進化した『ポケットモンスター』の世界をもう1度冒険してみよう。

『ポケットモンスター』シリーズはこんなに進化した

冒険できる地方	ポケモンの種類	販売本数
『赤・緑』1地方 ↓ 「ハートゴールド・ソウルシルバー」まで 4地方	『赤・緑』151種 ↓ 「ハートゴールド・ソウルシルバー」まで 490種類以上	『ポケットモンスター』シリーズ 世界累計販売本数 1億3000万本以上
『赤・緑』はカントー地方だけだったが、『金・銀』でジョウト地方、『ルビー・サファイア』でホウエン地方、『ダイヤモンド・パール』でシンオウ地方が加わり、計4地方まで広がった。	『赤・緑』では、幻のポケモン・ミュウも含めて151種だったポケモンは、『ハートゴールド・ソウルシルバー』までで490種類以上と3倍以上に増えている。	この14年で発売された『ポケットモンスター』シリーズは4種類のハードで17タイトル。全世界での累計販売本数は1億3000万本以上と、世界中で愛される作品となっている。

新たな地で



新たな伝説が始まる





ポケットモンスター ブラック
ポケットモンスター ホワイト

第1作が発売されてから14年…。収集、育成、バトルのすべての面で進化した『ポケットモンスター』シリーズの完全新作が登場！　大人も楽しめる要素満載となっている。

担当ライターコラム 懐かしくも新しいポケモン!

『赤・緑』が発売された当時、私は中学生でした。それから『金・銀』、『ルビー・サファイア』…と新作が出るたびに楽しいバトルと様々なポケモンに魅了され、14年プレイし続けた結果、立派なポケモンフリークに…。「もう大人なんだし、ポケモンは子供用のゲームでしょ」と、思っている、そこのアナタ！　今のポケモンは大人がプレイしても楽しいんです!!(力説)　例えばこれまでに出た490種類以上のポケモンのコレクト。このボリューム感たっぷりの収集要素は、子供にだけ遊ばせるなんてもったいないし、昔一緒に遊んだポケモンと出会えたときの懐かしさは言葉では言い表せないでしょう。また本作では新たにソフトとパソコンの連動も予定されています。懐かしさと新しさ、その両方を『ポケモン』で味わってみては？



◀いくつになっても、新ポケモンを見ると心が躍ります！

ポケットモンスターブラック・ホワイト

2010年9月発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	発売:株式会社ポケモン　販売:任天堂　制作:ゲームフリーク
	備考	プレイ人数:未定

冒険 / 対戦 / 育成

※画面は開発中のものです。

『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の新要素とその魅力

『ダイヤモンド・パール』から4年ぶりの完全新作となる本作。ここではその新要素を紹介する。パッケージを飾る新たなる伝説のポケモン2種も公開！　すべての面で進化した本作の魅力をチェックしよう。

ココが完全新作 1　新地方での冒険

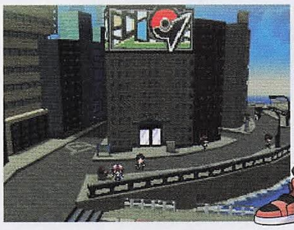


今回の冒険の舞台は、カントー地方やジョウト地方から遠く離れた、自然と文化が調和する土地「イッシュ地方」。主人公を男女どちらかから選択し、冒険の旅に出かけよう。見たこともないポケモンとの出会いや熱いポケモンバトル。そしてイッシュ地方のどこかにいるという伝説のポケモン——。新たな冒険がアナタを待っている！



イッシュ地方

砂漠や山などの自然と大都会が共存する地方。半島の南に位置する「ヒウンシティ」には高層ビルが立ち並び、ビジネスの中心地となっている。



ココが完全新作 2　進化したバトル



本作では、バトル画面が新しくなり、より立体感のある演出でバトルが楽しめるようになっている。お互いのポケモンやわざのグラフィックも細かく描写されており、ド派手で熱いバトルを演出。17種類あるタイプ別の相性や物理攻撃と特殊わざの使い分けなど、大人も楽しめる駆け引き十分なシステムになっている。進化したバトルをぜひ体感してほしい。

▲▼新しいバトル画面では、相手のポケモンがわざを出したとき、自分のポケモンが拡大表示されたりと、より臨場感がアップしている。バトルの操作はタッチペンで行うこともでき、バトル操作画面では、現在のバトルの天気を右上で確認することができる。





▲とくせいが発動した際、そのタイミングでバトル画面のポケモンの上に表示されるようになった。バトル状況がひと目でわかるようになっている。

ココが完全新作 3　未知なるポケモン達との出会い



イッシュ地方では、他の地方で見つかっているポケモンはあまり姿を見せず、未知なるポケモンが数多く生息している。今まで『ポケットモンスター』シリーズを遊んだことがある人も、初めてのポケモンに出会うときのワクワク感がたくさん味わえるだろう。



▲▶「ムンナ」や「マメパト」などさまざまな新ポケモンが登場する。新しいとくせいやわざもたくさん追加されるので注目だ。

最初に選べるポケモン3種

最初は、くさタイプの「ツタージャ」、ほのおタイプの「ポカブ」、みずタイプの「ミジュマル」から1匹選ぶことができる。タイプや能力で選ぶもよし、見た目で選ぶのもよし。自分の気に入った相棒を選ぼう。





レシラム

『ポケットモンスターブラック』に登場する伝説のポケモン。炎を吹き上げて周りを焼き尽くし、世界中の大気をも動かすと言われている。その白く美しい姿も印象的だ。

ゼクロム

『ポケットモンスターホワイト』に登場する伝説のポケモン。体内の発電機で電気を作り出し、雷雲にその黒い身体を隠して飛行すると伝えられている。

苦戦必至!?

立ちはだかる敵・カラクリ兵器&アイテムの新システムを公開!

個性的な外見やすさまじいパワーが自慢の巨大カラクリ兵器。シリーズでおなじみのこの兵器が、『3』でも登場することが明らかになった。本作では、石田三成、長曾我部元親、黒田官兵衛といった武将が、カラクリ兵器を駆使して登場するようだ。今回はその情報に加えて、アイテムに関するシステムも解説していこう。





◀体当たりが繰り出される際は、暁丸の目が不気味に光る。敵の正面に立たないよう立ち回れ!!

▼圧倒的なパワーを見せつける暁丸。だが、完成目前の不完全な状態で出撃することも?

外見も攻撃方法も超個性的なカラクリ兵器

人間よりもはるかに巨大で、強力なパワーを持つカラクリ兵器。今までのシリーズでも、さまざまな姿のものが登場し、多くのプレイヤー達を苦しめてきた。『3』ではそんなカラクリ兵器に、新たなタイプがなんと5つも存在することが判明!

角土竜（つのもぐら）





黒田官兵衛
声:小山力也

黒田官兵衛が、穴倉のなかで作り出した削岩車。巨大なドリルで穴を掘り、地中を移動できる。

虎（とら）



宇都宮広綱
声:吉田 孝

地方領主・宇都宮広綱が連れている本物の虎。成人以上の体躯を持ち、鋭い牙と爪で敵を切り裂く。

暁丸（あかつきまる）



長曾我部元親
声:石野竜三

長曾我部軍が開発した最新巨大兵器。元親や兵達の夢と希望と金が、大量に詰め込まれている。





大友宗麟
声:杉山紀彰

大友宗麟が、国崩しを改造した兵器。教祖・ザビー様の顔を模しており、当人とおなじく歌も歌う。

ああザビー様、あなたの面影と思い出号



石田三成
声:関 智一

炎や雷を放つ豊臣軍の兵器。突進攻撃を得意とする武装された騎馬が、機巧戦車を引いている。

戦車天君（いくさぐるまてんくん）



誰にも止められない荒れ狂う戦車!!

15名のプレイヤー武将をチェック!!

現在判明している15名のプレイヤー武将達。東西の総大将を中心に、「関ヶ原」を駆ける彼らを紹介していこう!!



徳川家康
声:大川 透

豊臣秀吉に敗戦し傘下に入るが、反発して秀吉を倒す。平和な世を作るべく、東軍総大将となった。

本多忠勝
声:なし

家康の少年時代から仕え続けている武将。"戦国最強"の異名を持ち、その実力はいまだ衰えず。

伊達政宗
声:中井和哉

奥州の若きカリスマ。三成に負けて国の弱体化を余儀なくされ、現在は三成との再戦に燃えている。

風魔小太郎
声:なし

無口で謎が多い伝説の忍。北条氏政の傭兵として雇われており、日本各地を飛び回っている。

鶴姫
声:小清水亜美

先見の目を持つ巫女。少々世間知らずだが、故郷の海を守るべく、健気にも戦いへ身を投じる。

雑賀孫市
声:大原さやか

傭兵集団"雑賀衆"頭領。最強の一団として誇り高く、金や感情で意思が揺らぐことはない。

前田慶次
声:森田成一

前田家の風来坊。かつての友・秀吉の死を知り出奔。戦から遠のいている上杉謙信へ仕官した。

巨大カラクリ兵器が強襲!!

Battle System アイテムに関する4つのシステムが判明!

其ノ壱 合戦で資源をゲット!

合戦中に敵を倒すと“玉手箱”が出現することがある。その中には武具の強化アイテム“装具”を生成する際に必要な“資源”が入っていて、合戦後に入手可能。資源は、合戦場によって入手できるものが異なるので探してみよう。



玉手箱　豪華玉手箱

玉手箱は2種類

◀玉手箱には“豪華玉手箱”というものも！　こちらのほうが、レアな資源が出てくる可能性が高いので、出現したら逃さず入手すべし。

其ノ弐 12種類の武器が存在

敵武将を倒すと、まれに武器が出現することがある。武器には第一武器から第六武器まであり、さらに“甲”と“乙”の2種類が存在する。また、炎や氷など属性が付いたものもあり、攻撃すると一定確率で追加ダメージが発動！



▲甲と乙の違いによって、得られる効果も変わってくる。

其ノ参 “装具”を装着して武器を強化!



▲効率よく戦うには、攻撃力アップや防御力アップなど、さまざまな性能の装具を組み合わせるべし！

装備画面では、武器に強化アイテム“装具”の装着が可能。装着できる数は武器によって異なり、多く装着できるものほど入手は困難だ。また、装具にはパラメータアップなどの性能が付加されているので、合戦に応じてカスタマイズしよう。

其ノ四 アイテムショップ“バサラ屋”登場!!

シリーズでおなじみの“バサラ屋”では、装具の生成が可能になった。装具を作るには、お金以外に資源も必要。つまり各地の戦場で資源を集めなければ、より強力な装具は作れないというわけ。自分がどのような武器にしたいかを考えて資源集めを行い、好みのものをいろいろ作ってみよう。

資源と所持金で装具が作れる！



▲装具の生成には、同じ資源が複数必要な場合も。合戦場を回ってたくさん収集しよう。

Check! 仲間武将が登場!

合戦に勝つと、“仲間武将”をゲットできることがある。仲間武将は、特定条件で使える特殊能力や、バサラ技などで発動可能なアシスト能力を持つ。合戦には1人連れて行けるので、攻め込む合戦場と相性がいい能力を持つ武将を選ぼう。



▶特殊能力は、頭上のアイコンで判別できる。



▲“城好き”の特殊能力を持つ者なら、城がある合戦場に行くと能力が発揮される。

仲間武将は全部で100名!!

戦国BASARA3

驚天動地の「カラクリ兵器」の登場が判明！　敵武将とともにプレイヤーの大きな壁となるこの存在に、立ち向かう術はあるのか!?

戦国BASARA3

機種	項目	内容
PS3	発売日	2010年7月29日発売
	価格	¥6,990(税込)
	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション) ACT
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1～2人
Wii	発売日	2010年7月29日発売
	価格	¥5,990(税込)
	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション) ACT
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1～2人



お市
声:能登麻美子
織田信長の妹。度重なる辛い出来事により記憶を失う。彼女を守るように魔の手が周囲をうごめく。

島津義弘
声:緒方賢一
“鬼島津”と呼ばれ、本多忠勝と並び称される武人。古き時代を壊し、若者が活躍する日を夢見ている。

黒田官兵衛
声:小山力也
秀吉の元臣下。野心を三成に見抜かれ、南へ追われた。天下二分の戦いを前に、穴倉から再度出陣す。

毛利元就
声:中原 茂
冷酷な策略家。自らの国を守るために息をひそめていたが、天下を二分する戦いを前に立ち上がる。

長曾我部元親
声:石野竜三
四国と西の海を制する風雲児。戦友だと思っていた家康に奇襲され、激しい怒りを感じている。

真田幸村
声:保志総一朗
信玄にかわり、武田軍総大将となった若武者。だが采配を振るう難しさに、苦渋の日々を送る。

大谷吉継
声:立木文彦
復讐の鬼と化した三成の補佐役で、三成とは友人関係。胸に秘めたある目的を達成すべく暗躍する。

石田三成
声:関 智一
西軍総大将。神のように崇めていた秀吉を家康に倒され、深い憎しみに心を支配されてしまう。

Trial Version Information 体験版でプレイできるミッション

体験版は、物語にそってミッションをクリアしていく「キャンペーンモード」のうち、序盤の5つのミッションをプレイできる内容だ。いずれのミッションも最大4人でのマルチプレイに対応しており、ミッション01～04については1人プレイも可能。ただし、ミッション05Bは、マルチプレイ専用のミッションとなっていて、ミッション03および04をマルチプレイの「共同攻略」でクリアした場合にのみプレイできる。なお、この体験版で入手した機体やエンブレムのデータは、製品版の『X2』に引き継いで使用可能だ。

MISSION Flow

MISSION 01
Steel Axe
Place:Midway Island

MISSION 02
Bird Hunt
Place:Tokyo

MISSION 03
Red and Black (Alpha)
Place:Izu Islands

MISSION 04
Red and Black (Bravo)
Place:Boso peninsula

MISSION 05B
Capital Defense
Place:Tokyo

Joint Assault Mission
ミッション03と04は異なる地域で同時に発生する。1人プレイの場合はどちらかを選んで攻略するしかないが、マルチプレイなら、分担して両ミッションの攻略を同時に進められる。

Malti Play Only
1人プレイだと体験版はここで終了。ミッション05Bへ進むには、ミッション03と04をマルチプレイで共同攻略する必要がある。

MISSION 01


◀第7艦隊と自衛隊の合同軍事演習。チュートリアル的なミッションとなる。

MISSION 02


◀巨大空中要塞を用いて東京を襲撃する武装勢力。自衛隊と協力して彼らに対抗。

MISSION 03


◀ミッション03と04は同時に発生。03では、新島で敵航空部隊を迎え撃つことに。

MISSION 04


◀ミッション04では房総半島が戦場に。海上から上陸を試みる敵艦隊を撃退せよ。



MISSION 05B
巨大空中要塞「オルゴイ」を主力とした、新手の敵部隊が東京に襲来。オルゴイは、ミッション02の巨大空中要塞よりも高い機動力を持つ強敵。仲間と協力してこれを撃破せよ。

Impression

体験版の先行プレイで『X2』の真価を見極める

操縦桿という意味でアナログパッドに触れるのは、前作『エースコンバットX　スカイズ・オブ・デセプション（以下、X）』から数えて実に4年ぶりのことになる。私がとことん愛したあの「空」は、『X2』になってどんな進化をとげたのだろうか。期待で高鳴る気持ちを抑えながら、ひと足早く編集部に届けられた体験版で私は再び空へと飛び立った。同じ期待を抱いている読者に向けて、今回はその感想をマルチプレイによる共闘に焦点を絞ってお届けしたいと思う。

なお、体験版ではアナログパッドを左右に入力するだけで旋回できる「ノーマル」の操作タイプと、自機を後方からとらえた「後方視点」がデフォルトに設定されていた。これは、シリーズをプレイしたことのない初心者でも直感的に操作できるようにという配慮と思われる。しかも、それらには改良が加えられていて、これまでのシリーズでは同様の設定でも旋回時に地平線が斜めに傾いて表示されていたが、『X2』ではそれがほぼ水平に保たれたまま画面がスクロールする。戦闘時に背景が目まぐるしく傾くと、特に初心者はターゲットや自機の位置を見失いがちなので、これは嬉しい調整だろう。また、左右に旋回するときに自機の位置が画面の反対側に寄ることで、進行方向の視界が今までより広く確保されるようになっているのもポイントだ。もちろん、私のようなコアなファンのために、シリーズでおなじみの「HUD視点」やロール&ピッチアップで旋回を行う「エキスパート」の操作タイプも選択できる。こちらの操作感も前作どおり良好だった。

Impression

互いの戦況が影響し合うジョイントアサルトミッション

操作感に満足したところで、さっそく本格的にプレイ開始。ぜひとも、『X2』の最大の特徴ともいえるマルチプレイの感触を確かめてみたい。というわけで、ミッション01と02を軽くクリアしたあと、ミッション03と04の共同攻略「ジョイントアサルトミッション」に挑戦してみることに。「編集部のエース」を自

体験版に隠された『ゴッドイーター』のコラボレーションエンブレムを入手しよう！

フェンリル社のエンブレム

最大4人によるマルチプレイで「アラガミ」とのバトルを楽しめるACT『ゴッドイーター』と、『X2』の体験版によるコラボレーションが実現。体験版に収録されている特定のミッションを、ある条件を満たしてクリアすることで、『ゴッドイーター』ではおなじみの「フェンリル社」のエンブレムを入手できる。





▲▶入手したエンブレムは自機の翼などに貼り付けることができる。これで気分は神速に!?

仲間と飛び交う大空の魅力をひと足先に体感

ACE COMBAT X2
Trial Version Preview
& New Information

『X2』体験版の最新情報を公式サイトでチェック！
今回紹介している『X2』の体験版は、公式サイト（http://www.acecombat.jp/x2/）で7月中に無料配信される予定だ。具体的な配信開始日などについても同サイトで発表されるので、定期的にチェックしておくといいだろう。なお、製品版ではインターネットを利用したインフラストラクチャーモードでもマルチプレイを楽しむことができるが、体験版ではアドホックモードを利用したマルチプレイのみが可能になっている。

負する私がミッション03を担当し、たまたま近くを歩いていたところを捕まえた、初心者中の初心者である編集Tにミッション04を担当させることにした。序盤のミッションだけあって私にとってはそれほど難しくはなく、敵機を次々と撃破していくエースらしい展開に。これが本作の醍醐味だ。一方の編集Tは敵から逃げるだけで精一杯のようだったが、ノーマルの操作タイプを選んでいることもあり、敵に撃破されたり地上に激突したりといった事態にはなっていない。しばらくするとコツをつかんだようで、彼も少しずつ敵機を撃破しているようだ。しかしそれに安心していると、今度はいつの間にか私の担当地域に次々と新手の敵が押し寄せてきているではないか。ジョイントアサルトミッションは、一方のミッションの戦況が、もう一方のミッションに影響をおよぼすようだ。つまり、編集Tの倒し損ねた敵が私の担当地域にどんどん出現してきているというわけか。だが、それはむしろ望むところだ。未熟な仲間のフォローをしてこそのエースなのだから。「オレにまかせな！」「信頼してるぜ相棒！」などと、ハズカしいお約束のセリフを交わして気持ちを高めながら、次々と現れる新手を撃破して、私はエースにふさわしい戦果をあげたのだった。

Impression

マルチプレイ専用ミッションで仲間との連携プレイを楽しむ

そうしてミッション03と04を協力して攻略したあと、いよいよマルチプレイ専用のミッション05Bへ。そのサイズに似合わず高い機動性を誇る巨大空中要塞「オルゴイ」の撃破が目的だ。オルゴイは対空砲やプレイヤー機を正確に追尾するミサイルを多数装備しており、初心者である編集Tにはやや荷が重い相手かもしれない。しかし、私ができるだけ攻撃を引きつけさえすれば、編集Tにも攻撃のチャンスが生まれるはずだ。まさに「共闘」と呼ぶにふさわしい立ち回りだろう。「先に対空砲つぶせよ。対空砲！」「今、ミサイルから全力で逃亡中につきムリ！」などと、イマイチ連携できていない場面も多々あったものの、なんとか両機とも生き残り、ついに最後のターゲットが示された。だが、私がトドメの一撃を加えるためオルゴイから距離をとろうとしたまさにそのとき、編集Tのミサイルがターゲットに命中。オルゴイは轟音とともに地上へと堕ちていったのだ。一番オイシイところだけ持っていくとは、初心者恐るべしだ。

最後の結果にだけは納得がいかないのだが、おしなべて体験版の感触は期待以上のものだった。というか、早くこの続きをプレイしたい。特にマルチプレイは本当にオススメだ。操作システムの改善などもあり、編集Tのようなズブの初心者が私のようなエースとともにプレイしても、しっかりと楽しめるようにバランスが調整されている。いっそのこと、すべてのミッションを彼との共闘で進めるのもいいかもしれないと思ったほどだ。「共闘」の魅力、その片鱗を知るためにも、ぜひともまずは仲間とともに体験版をプレイしてみてほしい。タダだし。　　　（担当ライター：エースのJ）

New Airplane　オリジナル機体のカラーも自由に変更可能

実在するさまざまな戦闘機のほか、『X2』には、特徴的な前進翼を持つ機体「カリバーン」や、4基もの巨大エンジンを搭載した大型攻撃機「フレガータ」など、SF色豊かなオリジナルの架空機体が『X』から引き続いて登場する。今作では、それらの架空機にも6種類のカラーバリエーションが用意されており、プレイを進めることで、徐々に選択できるカラーが増えていく。


XFA-27
XFA-27

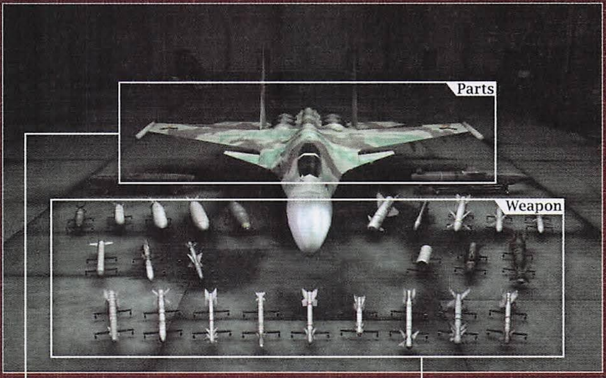

XR-45 Cariburn
XR-45 カリバーン


Fenrir フェンリア


YR-302 Fregata YR-302 フレガータ

Tuning System　すべての機体でチューニングが可能に

前作『X』でも、特定の機体で装甲やエンジンといったパーツの付け替えが可能だったが、『X2』ではすべての機体でそうした「チューニング」が可能になっている。また、機体ごとに兵装を選択するシステムも健在だ。機体には、スピードや安定性、耐久力といった6項目のパラメータが設定されており、チューニングと兵装の選択でこれらを調整していくことになる。なお、兵装は同じ機体を使用し続けることで、パーツはミッションで特定の敵を撃破することで新たなものが登場するが、実際に使用するためには、ミッションクリアなどで獲得できるお金を支払って購入する必要がある。



Engine エンジン　高性能であるほど、最高速度が上昇。ただし、高性能なものは重く、それにともなって機動性や安定性が低下する。

Wing ウィング　機体の安定性を向上させたりロール性能を強化したりなどの効果を持つ。兵装の積載能力を高めるものも存在。

Armor 装甲　耐久力やステルス効果などに影響するパーツ。ただし、それらの性能が高いほど、機動性や安定性は損なわれる傾向がある。

Cockpit コックピット　機体の姿勢を自動的に補正したりレーダーの性能を強化したりといった、特殊な効果を発揮するパーツが多い。

機体には固定兵装として機銃が装備されているが、そのほかに2種類の兵装を出撃前に装備可能。兵装は、それぞれで射程距離や弾数、発射後の軌道などが異なっており、最大4つの目標を同時にロックオンできる高性能なミサイルや、無誘導の投下型爆弾といった特殊なものを含め、30種類以上が用意されている。


◀各機体で装備できる兵装は異なる。せっかく新たな兵装を購入しても、愛機に装備できないといったことも。

さまざまな戦闘機で大空を切り裂き、次々と襲い来る敵機を撃破する。そんな迫力満点のドッグファイトを仲間とともに楽しめる、人気シリーズの最新作『エースコンバットX2　ジョイントアサルト（以下、X2）』。今回は、7月に配信予定である同作品の体験版のインプレッションを中心に、新たに登場が判明したオリジナル機体や機体のチューニングシステムなどの情報をお届けする。

ACE COMBAT X2 JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

エースコンバットX2 ジョイントアサルト		
2010年8月26日発売予定	UMD版:¥5,229（税込）／DL版:¥5,230（税込）	
PSP ジャンル	ACT（共闘フライトアクション）	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1～8人／オンライン対応 ※	協力

※アドホックモード、インフラストラクチャーモードに対応。どちらも最大4人での協力プレイと最大8人での対戦プレイが可能。

マルチプレイで役立つ操作を覚えておこう！　マルチプレイでは、仲間の機体の位置を確認したり簡単な指示を出したりといった便利機能を使うことができる。例えば、オートパイロット中（LボタンとRボタンを押しっぱなし）に△ボタンを押すと、仲間の機体にカメラが向けられる。また方向キーの上を1回押すと「攻撃要請」、押し続けると「支援要請」となり、それぞれ、自分が狙っている敵、自分を狙っている敵がマーキングされるのだ。体験版でもこの機能は搭載されているので、使ってみるといいだろう。

「行動の自由



プレイヤーが自由に行動できるオープンワールドRPGだからこそ描ける作品世界の可能性を、前作となる『Fallout 3』から探っていく。

生きた世界の中で体験できる“世界で1つだけの物語”

ここ数年、海外製ゲームの人気が高まるにつれて、国内でもゲームファンの間で広く認知されるようになってきた“オープンワールド”という言葉。この言葉の定義として第一に挙げられるのは、広大な仮想空間をゲームの舞台とし、その中をプレイヤー自身が思いのままに進んでいける「行動の自由さ」だ。

この「行動の自由さ」を、RPGとして強く実感させてくれたのが、『The Elder Scrolls IV: オブリビオン』だ。ゲームの冒頭、延々と続く地下牢を抜けたところで、プレイヤーの目の前に広がる湖畔の風景の美しさ。そして、美しい緑に囲まれた大自然の中を、どこでも好きな方向に進んでいけるという解放感は、まさにオープンワールドの醍醐味だろう。

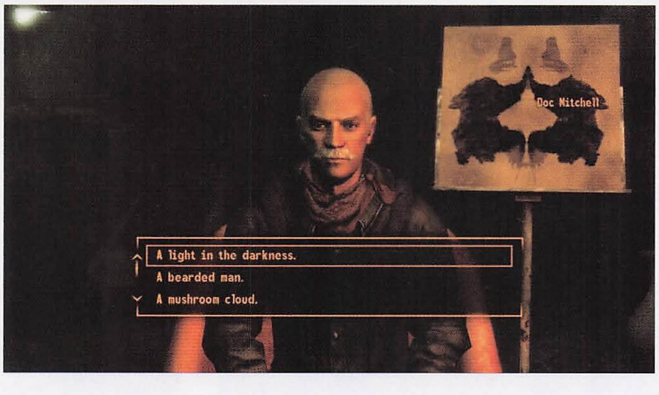
『オブリビオン』の解放感に比べると『Fallout 3』の世界に対する印象は、実に対照的だ。青い海の港町から白い雪に覆われた山まで、変化に富んだ風景が広がる『オブリビオン』に対して、『Fallout 3』の舞台である未来のワシントンD.C.は、どこまで行っても崩れたビルの廃墟ばかり。移動を続けるプレイヤーの気持ちも、どんどん重苦しくなってくる。だが、拠点となるメガトンの町からの出発と、探索の旅からの帰還を交互に繰り返すうちに、最初はひどく混乱した場所だと思っていたメガトンに帰ってくると、ホッとする安らぎを覚えるようになるから不思議なものだ。これこそが、オープンワールドのもう1つの重要な定義である「生きた世界のリアリティ」の持つ力だ。

オープンワールドの広大なゲーム空間には、プレイヤーだけが存在しているわけではない。『オブリビオン』や『Fallout 3』では、数百人から千人以上にも及ぶNPCが、それぞれ独自のAIに基づいて日常生活を送っている。ときにはNPC同士で勝手に争いを始めて、死んでしまうことすらある。このように生き生きと行動するNPCの存在によって、広大なプレイ空間は単なるゲームの舞台ではなく、もう1つの現実である“生きた世界”として実感することができるのだ。

自分の意志を持つNPCが暮らす“生きた世界”を、1人1人のプレイヤーが自由に行動することで生まれるのは、そのプレイヤーだけが体験できる“世界で1つだけの物語”だ。確かに、メインクエストという形で大きな物語の枠組みが決められてはいる。だが、道中の選択や多彩なサブクエスト、さらにはNPCの行動によって生まれる偶発的なドラマによって、その過程の展開は大きく変化する。このように、オープンワールドの世界の中でゲームプレイを自身の体験と感じることこそが、RPG、すなわち「ロールプレイング＝役割を演じる」という言葉の本質ではないだろうか。



◀自分自身の意志で行動する個性的なNPCとのやり取りは、『Fallout』シリーズの大きな魅力だ。さらにNPCの中には、プレイヤーの仲間となって一緒に行動してくれる者も。前作で人気の高かった犬は、本作でも仲間に？



▶NPCと会話する際には、さまざまな選択肢が登場する。普通に受け答えをするだけでなく、ウソをついて相手を騙したり、わざと怒らせるような暴言を吐いたりできるのが、無秩序な世界の『Fallout』らしいところだ。



オープンワールドRPGにおける“自由”とは？ 『Fallout』シリーズが持つ危険な魅力

Fallout NEW VEGAS



凶暴なスーパーミュータントが、プレイヤーを襲撃！　だが、『Fallout 3』でとあるミッションをクリアした人なら、この恐ろしいクリーチャーの背後に隠された、悲劇のドラマについて知っているはずだ……。

生死の自由

Fallout: New Vegas			
2010年秋発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス／開発元:Obsidian Entertainment	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	
2010年秋発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス／開発元:Obsidian Entertainment	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	

プレイヤーに善悪の決断を迫る“自由”に伴う“責任”の重さ

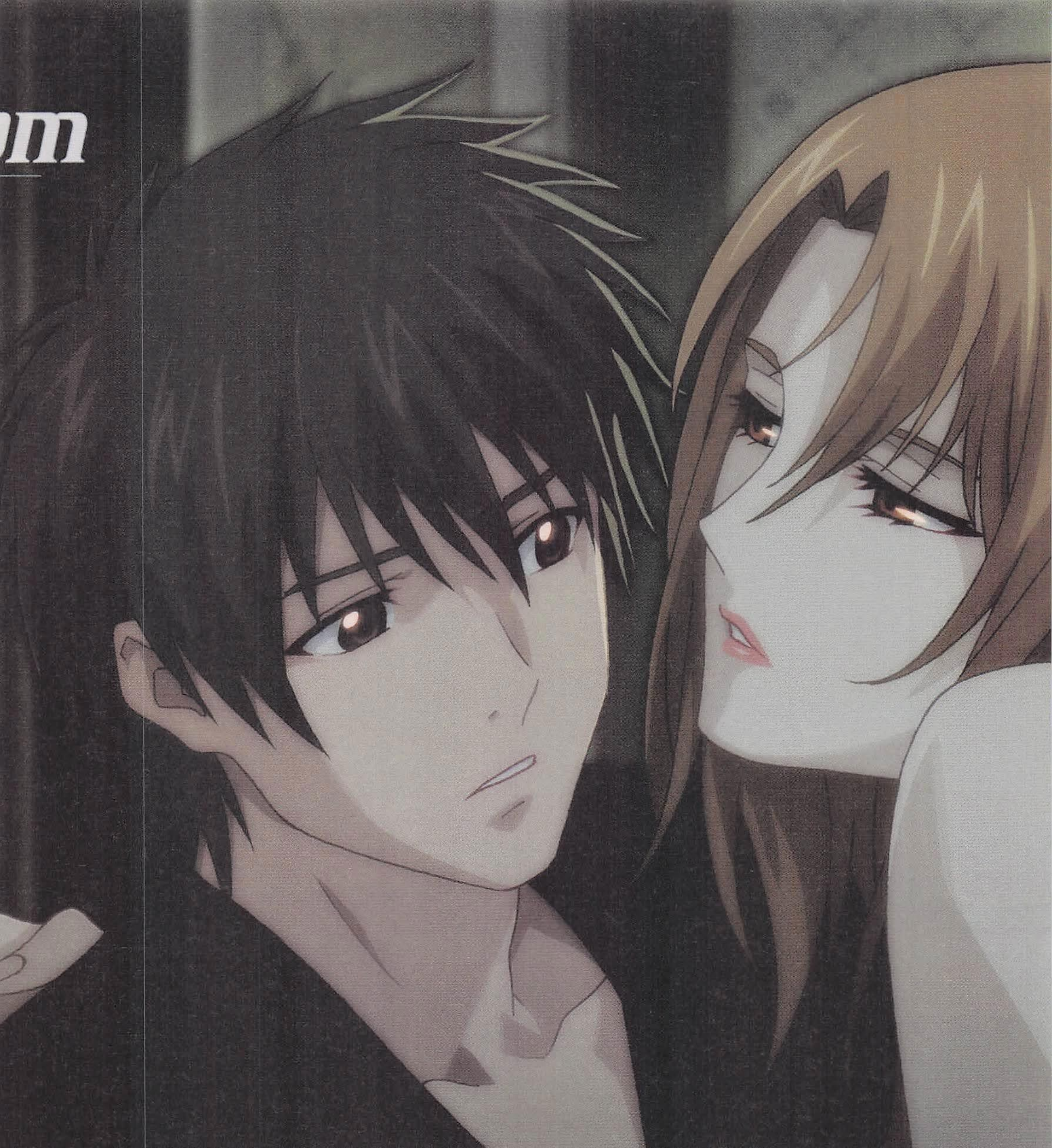
オープンワールドの世界の中で、いくらプレイヤーが自由に行動できるとはいえ、舞台となる世界の秩序に基づいて、制限が課せられるのは当然だ。特に『オブリビオン』では、プレイヤーが盗みや殺人といった犯罪を犯せば、すぐさま屈強な衛兵がやってきて投獄されてしまう。一方で、衛兵の目を盗んで犯罪を働く盗賊や暗殺者として生きることもできるが、そうした立場もまた、ギルドという形で組織化されている。

ところが、核戦争後の廃墟が舞台の『Fallout 3』は、『オブリビオン』よりもずっと無秩序で混乱した世界だ。そこではプレイヤーの気持ち1つで、善人として暮らすことも、悪人になることもできる。逃亡してきた奴隷の身柄を守って戦うのも、その奴隷を捕らえて追っ手に引き渡すのも、プレイヤーの決断しだい。それが『Fallout 3』に用意された“自由”なのだ。

だからこそ『Fallout 3』のミッションには、プレイヤー自身に善悪の決断を迫る内容のものが多い。そしてプレイヤーが善悪どちらの道を選んだにせよ、その決断の責任は、最終的にプレイヤー自身へとはね返ってくる。もっとも、善人として行動すると傭兵たちに生命を狙われるようになり、悪人として行動すると奴隷商人から歓迎されるようになるというように、どちらの道を選んでも有利不利の両面があるあたり、なかなか一筋縄ではいかないゲームではあるのだが……。

生きた世界の中で自由に行動できるというオープンワールドのゲームは、その自由さゆえに、現実では絶対に許されない犯罪行為もゲーム上では可能になるという側面がある。だが『Fallout 3』は、そういった“行動の自由”を逆手に取って、プレイヤー自身の行動に伴う責任について考えさせるという、従来のゲームから一歩進んだ表現へと踏み込んでいる。

今作『Fallout: New Vegas』は、ラスベガスを思わせる歓楽都市という設定や、政治的な立場の異なる3つの組織がその街で対立しているという状況を見る限り、プレイヤー自身が善悪いずれの決断を下すかということが、『Fallout 3』以上に重要になってくると思われる。オープンワールドRPGだからこそ体験できる、“自由”とそれに伴う“責任”の物語が、どう進化しているのか、大いに注目したいところである。



Phantom

PHANTOM OF INFERNO

アメリカを旅行していた日本人の少年。彼は、偶然ある事件を目撃したことで、謎の組織・インフェルノに拉致されてしまう。そこで彼は、アインと名乗る1人の少女と出会う。組織最強の暗殺者「ファントム」の称号を持つ彼女に導かれ、少年は暗殺者・ツヴァイとしての道を歩むことになる……。

STAFF

シナリオ：虚淵 玄、ヤスカワショウゴ、スタジオオルフェ
キャラクターデザイン：山下喜光、佐々木睦美、菊地洋子、門智 昭、つばたよしあき、芝美奈子

CAST

ツヴァイ：入野自由
アイン：高垣彩陽
クロウディア・マッキェネン：久川 綾
キャル・ディヴェンス：沢城みゆき
藤枝美緒：小清水亜美
サイス=マスター：千葉一伸
リズィ・ガーランド：渡辺明乃
レイモンド・マグワイヤ：千葉進歩
梧桐大輔：志村知幸
志賀 透：保志総一朗

TVアニメと原作のスタッフが本作をより高いフィールドへ

――まず、澤井さんがTVアニメ「Phantom」の演出を担当されたきっかけはなんだったのでしょうか？

真下から直接声をかけられたました。過去にも「エル・カザド」や「無限の住人」などの作品に参加してきたので、その流れで今回も……といった形ですね。

――真下監督と澤井さんは旧知の仲なんですよね。

そうですね。

――となると、「Phantom」も真下監督と阿吽の呼吸で作ることができたということで。

いえ。そういうわけでもないです。初期の全体ミーティング段階から、作品の外篇や方向性について、監督から細かい説明がありました。TVアニメは話数が明確に決まっていて、そのなかで、どのエピソードでどのキャラクターの見せ場を作るのかといった、各話の核となる部分の割り振りをしっかり固めておく必要があるんです。そうやって決められた各話のなかで、担当した話の演出として構成を作り上げていくんですが、ここで“何を見せるか”といったコンセプトがちゃんと定まっていないと、作品がブレてしまうのです。

――では、演出としてまずはどの部分に比重を置こうと考えたのでしょうか。

大人が自分達の夢をつかむために子供を利用しようとする残酷な世界で、図らずも闇の世界に生きることになってしまった少年少女達の葛藤ですね。断定はしていませんが、少なからず、“もし、自分が同じ立場に置かれてしまったらどうしますか？”という問題提起を含めているようにも思います。

――確かに「Phantom」には、マフィア同士の抗争などの出来事が中心に展開されながらも、どこかキャラクター達に自分を重ねて共感ができる部分があるような気がします。現実に同じような立場や状況に立たされることはなくとも、生き方によって、キャラクターの誰かと似た心情を覚えることもあるかと思います。

そうですね。そして、それはどの作品にも必ず内包されているものだとも思います。クロウディアやリズィも反社会的な“悪”なのですが、彼女達なりの生き様を持っているんです。そこをきちんと見せることが、演出上、大切な部分でしょう。

――クロウディアは、原作（PC版）には存在しないTVアニメ版だけのシーンも多いですね。

そうですね。第18話のシーン（クロウディアが、ある人物に銃で撃たれるシーン。無邪気な笑顔で浜辺を走るという形で彼女の最期が描かれる）は私自身も気に入っています。クロウディアのような生き方は、やれと言われてできるような単純なものではないでしょう。

――格好いい女性ですよね。

リズィもそうなのですが、もし彼女らに隣に立たれたら、きっと固まってしまうでしょうね。いや、変な意味ではないですよ、全然（笑）。

――まだ何も言っていないのに（笑）。

墓穴を掘ってしまいましたね（笑）。墓穴ついでに言いますと、「Phantom」でグラマーな女性はクロウディアぐらいなので、どうしても作画スタッフの力が入ってしまうんですよね。

――胸にスタッフの熱意が濃縮されている（笑）。

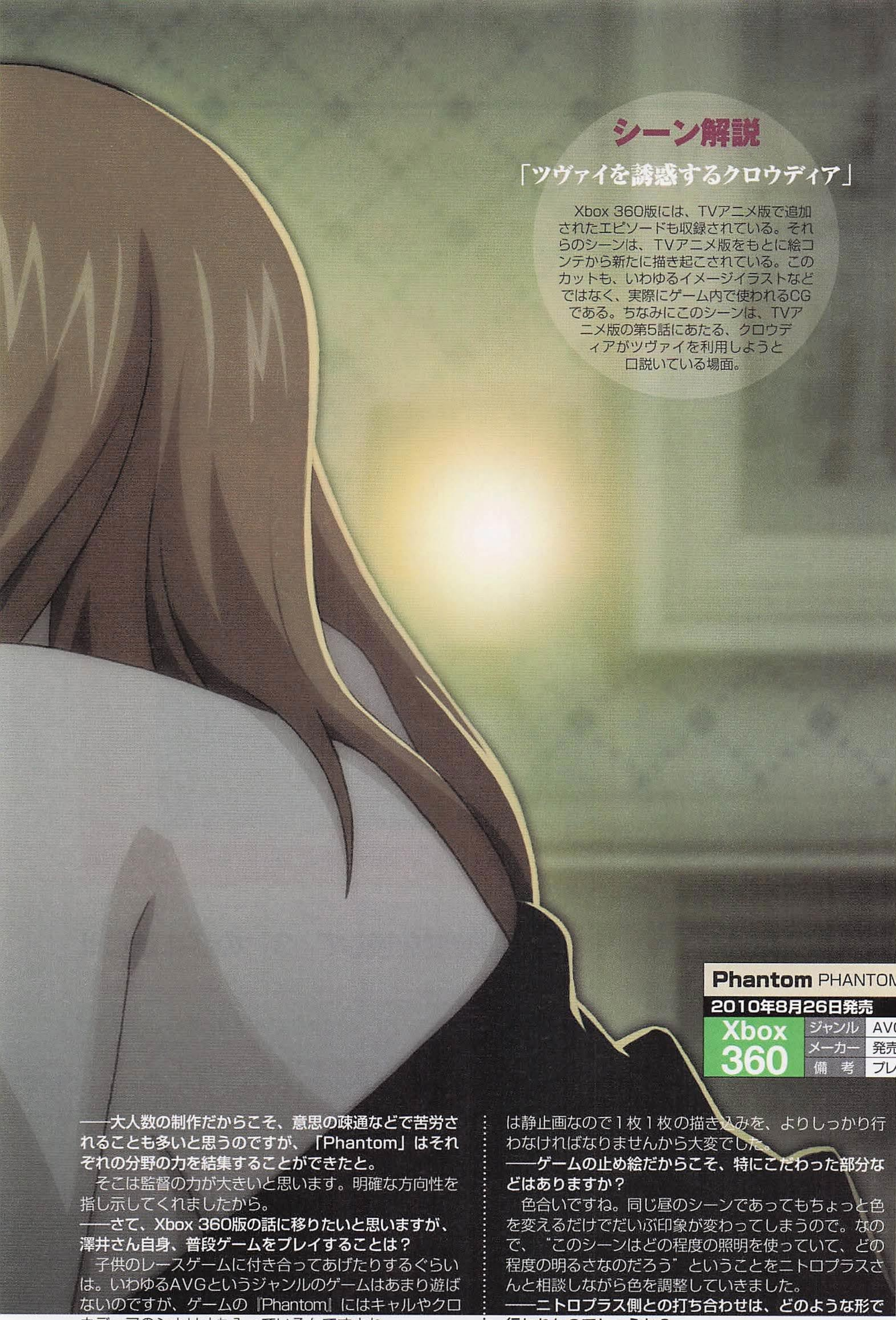
あとは、アインも原作に比べるといくらかセクシーになっているかもしれません。アニメの作画スタッフには“足”に情熱を傾ける人がなぜか多いので、アインも太ももに力が入っていますよね。あ、すいません。話が横道に逸れてしまいました（笑）。

――大丈夫です（笑）。「Phantom」は原作の人気が高い作品ですが、TVアニメにすること自体と、原作にないオリジナルのシーンを作ることに対して、プレッシャーのようなものを感じたりはしましたか？

そこは、原作付きの作品だから、アニメのオリジナル作品だからといった境目はないですね。毎回、どの作品も傾ける集中力は一緒です。

――なるほど。では、そういう意味では今回もすべての力を出し切れたと。

作品は、さまざまな分野のプロフェッショナルが分業のなかで作り上げていくことで完成します。「Phantom」も素晴らしいスタッフ達に恵まれて作ることができたので、自分が予想していたものよりもさらにクオリティの高いものに仕上がったと思います。



シーン解説

「ツヴァイを誘惑するクロウディア」

Xbox 360版には、TVアニメ版で追加されたエピソードも収録されている。それらのシーンは、TVアニメ版をもとに絵コンテから新たに描き起こされている。このカットも、いわゆるイメージイラストなどではなく、実際にゲーム内で使われるCGである。ちなみにこのシーンは、TVアニメ版の第5話にあたる、クロウディアがツヴァイを利用しようと口説いている場面。

演出 澤井幸次

原作版のストーリーを、TVアニメ版のビジュアルでリメイクした本作。今回は、TVアニメ版の絵コンテ・演出および、本作の作画演出を担当した澤井幸次氏にインタビューを敢行した。

『Phantom PHANTOM OF INFERNO』インタビュー

Phantom PHANTOM OF INFERNO		
2010年8月26日発売	通常版：¥7,140(税込)／初回限定版：¥9,240(税込)	
Xbox 360 ジャンル	AVG(ハードボイルドADV)	恋愛
メーカー	発売元:デジターボ／開発元:ニトロプラス	
備　考	プレイ人数:1人用	

――大人数の制作だからこそ、意思の疎通などで苦労されることも多いと思うのですが、「Phantom」はそれぞれの分野の力を結集することができたと。

そこは監督の力が大きいと思います。明確な方向性を指し示してくれましたから。

――さて、Xbox 360版の話に移りたいと思いますが、澤井さん自身、普段ゲームをプレイすることは？

子供のレースゲームに付き合ってあげたりするぐらいは。いわゆるAVGというジャンルのゲームはあまり遊ばないのですが、ゲームの『Phantom』にはキャルやクロウディアのシナリオも入っているんですよね。

――そうですね。選択肢によって分岐します。

途中でセーブしておけば、簡単に別の世界軸に行けちゃうんですね。それはちょっと、「Phantom」の世界観らしくなくてズルいなぁ（笑）。

――確かにセーブできてしまうと選択肢の意味が軽くなりますよね。でも、ゲームは大抵そうです（笑）。

確かに。でも、自分もほかのヒロイン達のルート自体にはすごく興味があります。キャルの××シーンのCGを観たら、モロに映画の「レオン」なんですもん（笑）。

――（笑）。Xbox 360版では、原作となるPC版のCGをすべてリファインしているということで、作業量も多かったのではないでしょうか。

そうですね。最初にPC版の資料がニトロプラスさんから送られてきたのですが、その量に驚きましたね。TVアニメは動きで見せる部分が多いのですが、ゲームは静止画なので1枚1枚の描き込みを、よりしっかり行わなければなりませんから大変でした。

――ゲームの止め絵だからこそ、特にこだわった部分などはありますか？

色合いですね。同じ昼のシーンであってもちょっと色を変えるだけでだいぶ印象が変わってしまうので。なので、"このシーンはどの程度の照明を使っていて、どの程度の明るさなのだろう"ということをニトロプラスさんと相談しながら色を調整していきました。

――ニトロプラス側との打ち合わせは、どのような形で行われたのでしょうか？

最初は専門用語の確認からでした。アニメとゲームの業界では、同じ「原画」や「差分」といった言葉でも微妙にニュアンスが違うんです。そこで齟齬が生じないように、すり合わせを行うところから始まりましたね。

――実質的な作業期間はどのぐらいあったのでしょうか？

2クールぶんのTVアニメが作れるぐらいの期間は使いました。ニトロプラスさんのチェックも厳しかったし(笑)、自分達もこだわりたいという気持ちはありましたから。

――実質的な作業としては、キャラクターをTVアニメ版のスタッフが担当し、その後、ニトロプラスのスタッフが背景を仕上げるという形だったのでしょうか。

そうですね。我々が先行してPC版のCGを参考にしながらキャラクターの絵をリファインしました。その作業はすでに完成しており、今はニトロプラスさんに頑張っていただいているところです。とはいえ、できあがったCGを送っていただいて、そこからさらに修正を施したりという作業はまだ続いています。

――背景が追加され、完成されたCGをご覧になった感想はいかがでしょうか。

やはりプロの仕事はすごいと驚かされました。背景はすべて3D・CGで処理されているのですが、まったく違和感なくキャラクターと一体になっていますね。

――確かに、10年前のPC版と並べて見比べてみると、すごい進化だなと思います。

TVアニメ版のほうでも、エレンの狙撃シーンなどで3D・CGによる演出を取り入れてはいますが、今後はこういった表現がもっと自然に違和感のないものになってくるでしょう。

――やはり新しい技術は気になりますか？

それだけ表現に幅が広がるということですからね、もちろん、今回ゲームのお仕事をさせていただいたこともいい刺激になりました。

――では最後に、ファンに向けて一言お願いします。

ニトロプラスさんに完成したCGを見せていただいて、これはすごいものができるという確信はあります。あまりゲームでは遊ばない自分も『Phantom』はプレイできる日を楽しみにしています。ぜひみなさんも、我々アニメスタッフと原作のニトロプラスさん、2つのクリエイターの魂が込められた『Phantom』をプレイしてみてください。

――本日は、どうもありがとうございました。

KILLZONE 3

PS3 KILLZONE 3（キルゾーン3）

発売日未定	価格未定			ACT SF 対戦	
ジャンル	STG(FPS)	メーカー	発売元：SCE／開発元：Guerrilla Games	備考	プレイ人数：未定

最高指揮官（ヴィサリ）の死を経てなお、彼ら（ヘルガスト）は止まらない。



2009年の4月に発売され、PS3を代表するFPSとなった『KILLZONE 2』。その続編が早くも、より鮮明になったグラフィックとさらなる臨場感とともに登場する。本作は3D立体視にも対応しており、これまでにないリアルな戦場を体験可能だ。6月3日に秋葉原でメディア向けに行われた発表会では、実際に3D環境でゲームをプレイできた。そのプレイレポートと開発者へのインタビューをお届けしよう。

『KILL ZONE』とは？ 人類とヘルガストの戦いを描くSF・STG！

ISA（惑星間戦略同盟）に所属する人類と、ヘルガストと呼ばれる異星人との戦争を描く本シリーズ。『2』ではISAがヘルガストの母星・ヘルガーンへ侵攻し、ヘルガストの指導者・ヴィサリを倒すことに成功する。しかしヴィサリは最後に核を爆発させ、街もろともISA侵攻軍を壊滅させた。『3』の物語は、そんな絶望的な状況から始まるようだ。

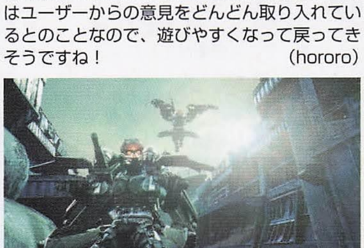


▲ガスマスクのようなヘルメットが特徴的なヘルガスト兵。姿形は人類に似ているが、赤く光るゴーグル部分が不気味さを強めている。

PLAY REPORT 秋葉原の発表会で3D立体視を初体験！

FPSのなかでも、個人的に好きな1本である『KILLZONE』。その新作がプレイできると聞いて、発表会に行ってきました。しかも3D立体視を体験できるとか。まぁ、最近やけに耳にするようになった3Dですが、自分はそれにゲームが対応するとどうなるのか想像できませんでした。昨年末に公開された某3D対応の映画も見に行かなかったもので……。むしろ「ゲームが3Dになったからってどうなの？」くらいの失礼な気持ちでいたのですが、幸いにもその気持ちは見事に裏切られたわけです。……イイね！ 3D対応テレビが安ければすぐに買いたいくらい!! 何がいいって、奥行きがすごいんです。もちろん画面から飛び出して見える効果にも驚きですが、それよりもリアルに感じる奥行きに感動しました。だって画面の奥からロケットランチャーなどが、こっちに向かって飛んでくるんですよ。すげぇ怖い！ 奥行きだけでなく、画面を横切るような銃弾の雨も、すぐそばを飛び交っているような感覚。なんというか、空間が再現されている感じです。FPSはその名のとおり主観視点なので、3Dテレビが再現している疑似空間を自分の視点で体感できるという意味では、実はかなり相性がいいジャンルなのではないでしょうか。3D対応テレビと一緒にぜひお買い求めを！ とは軽々しく言えませんけど、もしどこかで3D環境でFPSをプレイできる機会があったら、ぜひ試してもらいたいと思うのです。

肝心の『3』の報告ですが、今回プレイした感じでは「正当進化」という印象です。元々『KILLZONE』は、シンプルに全体の水準を高くまとめているゲームですが、その水準をさらに高くした感じでしょうか。また、多くのユーザーが注目しているであろうジェットパックは、「飛ぶ」というよりは「浮く」感覚です。その浮いた状態でバーニアを噴かすことで、空中で瞬間的に前進が可能でした。ジェットパック自体の操作は非常に簡単ですが、空中から敵を狙うとなると、それなりの慣れが必要かもしれません。とはいえ、攻撃以外にも移動手段として使えますので、重要度はかなり高そうですね。それに応じて、地上ルート・空中ルートというように、マップ中にもいくつか進行ルートが設けられているようでした。そして今回、新しい武器も1つ使えたのですが、これの説明が難しい。誘導式ロケットをたくさん撃ち出すキャノン砲みたいな武器で、そのロケットは空中をマク○スミサイルみたいな軌道で飛んでいきます。すごくユニークな武器で、ズームして撃つと軌道が変わるなどのギミックもありました。『3』はユーザーからの意見をどんどん取り入れているとのことなので、遊びやすくなって戻ってきそうですね！ （hororo）


▲元々ヘルガストが使用している新ガジェットのジェットパックを、シーンによってはプレイヤーも使用できる。移動と攻撃の両面で活躍しそうだ。

INTER VIEW 開発者を通して『3』の姿に迫る!!

――『3』は全編が3D立体視に対応しているとのことですが、3D対応については開発のどの段階から意識していたのでしょうか？

Hermen Hulst氏（以下、H）：3D立体視に関しては、最初の段階から対応することを視野に入れていました。『KILLZONE』が持つ臨場感を、どうしたらより伝えられるかを考えた結果、対応することを決めたんです。

――3Dになると、ゲーム性や仕掛けなどに変化はあるのでしょうか？

H：ゲームデザインという面では違いはありません。ただ、例をあげると、音楽をステレオで聴くのとモノラルで聴くのでは感じ方が少し違いますよね。それと同じように、従来の画面と3D立体視とでは感じ方が違うと思います。

――ゲームの内容についてお聞きします。ジェットパックをはじめとした新要素のほかに、アクション面ではどのような変化があるのですか？

H：『2』にもあったカバーアクションを素早く行えるようにしたり、近接攻撃のバリエーションを増やしたりと、かなりの部分を改良しています。

――発表会では接近戦にフォーカスを当てたムービーも公開されましたが、あのムービーには何かメッセージが込められているのでしょうか？

H：『3』では接近戦を強化したことで、よりアグレッシブに戦うことができます。また、接近戦にスポットを当てることで、もっとヘルガスト兵を間近で見てもらいたいという思いも込めているんです。

――『3』では、ヘルガストとの戦いはどこまで描かれるのでしょうか？

H：どこまで描くかは、今はまだ言及を控えます。ただ、『3』ではヘルガストの文化やテクノロジーなどを見せることで、「ヘルガストとはいったい何者か」ということをしっかり表現していきたいと思っています。

――最後に『キルゾーン3』を一言で表すとしたら？

H：一言ですか。うーん…… “Unexpected（予想外）”！



Hermen Hulst PROFILE

『KILLZONE 3』の開発を手掛けるオランダ「Guerrilla Games」の代表。本作のマネージングディレクターも務めている。

PSP BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～

2010年9月16日発売	UMD版：¥6,090（税込）／DL版：¥4,800（税込）		冒険 戦略 育成
ジャンル	S・RPG	メーカー 日本一ソフトウェア	備考 プレイ人数：1人用

日本一ソフトウェアが贈る最新作は完全オリジナルの王道ファンタジーS・RPG




マス目を移動し、ターンごとに移動


チームでバトルに挑め!!


ハデなカットインにも期待


もちろん会話も!!

日本一ソフトウェアと『サモンナイト』シリーズのスタッフがタッグを組んで贈るS・RPGが登場。人と妖精が暮らす世界を舞台に、異形の者ファントムと戦う戦士・ブルーローズの戦いを描き、シンプルな操作性ながら奥深いバトルシステムを実現した本作。まずはその個性抜群なメインキャラとバトルシステムに注目!!

わかりやすく奥深い賑やかなバトルシステム!!

システム1 基本はターン制のS・RPG!

ゲームは、SLGとRPGを融合した、初心者でもとっつきやすい、新感覚のS・RPGだ。戦闘では、マップ上でユニットを操作し、敵との攻防では仲間とチームを組んで戦う、RPGさながらのコマンドバトルを展開していく。

システム2 チーム戦闘で賑やかなバトル!

戦闘では、付近にいる仲間とチームを組み、最大3人で攻撃を行うことが可能。チームを組んだメンバーは、サポート役としてキャラごとにさまざまな行動を行ってくれる。組んだメンバーにより、戦い方も異なってくるので、戦略の幅も大きく広がる！

システム3 迫力のカットインでますます楽しく!

最大で3人対3人となるチームバトルは、まるでRPGのようなサイドビュー画面で展開。各キャラの攻撃ではカットインも表示され、戦闘を盛りたててくれる。笑ったり焦ったりと、コロコロと表情を変化させる、かわいらしいドットキャラにも注目！

システム4 あのキャラと近づける!会話イベント

個性的なキャラが数多く登場する本作。そんなキャラと仲よくなれる、特殊な会話イベントの存在が明らかに！　まだ詳細は不明だが、相手を選んで会話することで、特定キャラとの仲が進展するようだ。親密になれば、戦闘でもメリットがあるかも!?

すーぱーぞんび氏 大塚真一郎氏が描く 個性派キャラに大注目!!



主人公は男女2人から選択できる!

主人公はロシェとアリシアという、立場の異なる男女2人。ゲームスタート時にどちらか一方を選択でき、それによってストーリーも変化！

ロシェ CV：梶裕貴
配達屋で生計を立てる少年。一見クールだが、心を許した相手には優しい。

アリシア CV：喜多村英梨
貴族組織ブルーローズの見習い戦士。明るく前向きだが、やや無鉄砲な面も。



マリウス CV：細谷佳正
主人公の教育係。マジメで負けず嫌いだが、どこか空回りすることも多い。

クレア CV：阿久津加菜
元メイドのブルーローズ構成員。おっとりとした癒し系でお菓子作りが大好き。

ジャック CV：浜田賢二
ブルーローズのリーダー。ロシェの養父でもあり、多くの人に慕われている。

ベリー CV：赤羽根健治
ブルーローズのムードメーカー。明るくお調子者で、マイペースな性格。

ミレーユ CV：庄司宇芽香
思慮深く、几帳面な性格の女性。ブルーローズの参謀役を務める。

PSP デュラララ!! 3way standoff

2010年9月22日発売	通常版：¥6,090（税込）／限定版：¥8,190（税込）／DL版：¥5,040（税込）		
ジャンル	AVG（池袋疾走アドベンチャー）	メーカー	アスキー・メディアワークス
備考	プレイ人数：1人用		

小説、アニメ、コミックetc… 大人気の『デュラララ!!』が待望のゲーム化

池袋を覆い尽くす“闇”に挑め!!



原作者・成田良悟氏完全監修のゲームオリジナルストーリーが展開!!

原作小説はもちろん、コミックやアニメも大人気の『デュラララ!!』が、PSPソフトとして発売決定!! プレイヤーは、池袋に引っ越してきたばかりのゲームオリジナル主人公・三好吉宗となり、街の平和を脅かす“事件”を追うことになる。緻密に再現された池袋の街を自由に移動しながら、ゲームでしか体験することができない新たな『デュラララ!!』の物語を堪能しよう。



池袋を自由に移動しキャラクターと会話する

◀主人公は1日に数回、自由行動をとることができる。池袋の街を探索して、お目当ての人物と会話をしていこう。誰と話すかによって、物語の展開が変化していく。

相手と親しくなるとイベントが発生!

▶キャラクターと話す「時間」や「場所」などの条件が合えば「フレンドシップイベント」と呼ばれる特殊会話が発生。これによって、さらに親しい関係になれる!?



What's "DRRR!!"?

乙女達をハメ殺す『デュラララ!!』の魅力とは?

現在、多くの乙女達をとりこにしている『デュラララ!!』。原作小説やコミック、アニメのおもしろさはもちろんですが、乙女心をつかむ最大のポイントは、やはりキャラクターの魅力に尽きますね!! 普段は顔面レベルの高い男子にしか興味が湧かない私ですが、本作に限っては女子もおいしくいただけます。杏里は地味なのにおっぱいカワイイし、狩沢さんは腐女子カワイイ！ さらに波江さんはタイトスカート秘書カワイイし、セルティはとことんピュアカワイイです。みんな、同性として言動がイヤミに見えない点がイイですなぁ。芯がとおっているというか。ちなみに男子もそんな感じです。

で、原作小説は、物語を「群像劇」として描くことでそんなキャラクターの魅力を最大限に引き出しているのです。おのおのの信念や考えにもとづいて行動している人々の視点から、1つの事件を「多角的」に楽しめるのもいいですね。個人的に、ライトノベルは主人公の一人称、もしくは神の視点たる三人称で描かれることが多いと思っていたので新鮮でした。また、ヤスダスズヒト氏によって描かれた挿絵もかわいくてステキ。特に巻末の見開きイラスト（登場人物の名前が映画のスタッフロールのように書かれている）は、物語と密接に関わる内容でおもしろいです。私は4巻がオススメ！

本作はメディアミックスも「多角的」なので「気になるけど小説は敷居が高いかも？」という人は、コミックやアニメから入るのもアリ。個人的な印象ですが、コミックは原作小説を“素直に”表現している感じ。逆に、アニメは小説を“再構成した”といった感じで、序盤から伏線をうまく張りめぐらせているので、小説を読み込んでいるファンにも先の展開が予想できないです（もうすぐ最終回ですが！）。どちらも魅力的なので、みなさんもこれを機にぜひ。一緒にハマって聖地（池袋）めぐりを楽しみましょー！（あぶ）



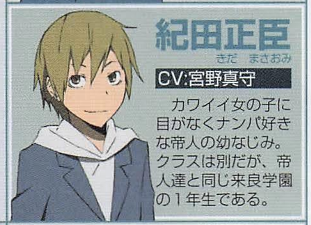
ゲームオリジナル主人公
三好吉宗（みよし よしむね）
親の転勤のため、来良学園に転入してきた1年生で、あだ名は「ヨシヨシ」。明るく周囲になじむのが得意で、クラスメイトの帝人達ともすぐに打ち解ける。



竜ヶ峰帝人（りゅうがみね みかど）
CV:豊永利行
高校入学を機に上京した、来良学園の1年生。マジメで控えめな性格だが、都会ならではの「非日常」に憧れている。



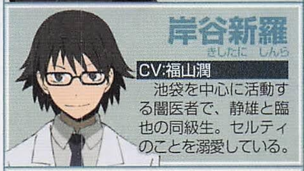
園原杏里（そのはら あんり）
CV:花澤香菜
帝人とともにクラス委員を務めている女の子で、正臣とも親しい。大人しい性格で、普段はあまり自己主張しない。



紀田正臣（きだ まさおみ）
CV:宮野真守
カワイイ女の子に目がなくナンパ好きな帝人の幼なじみ。クラスは別だが、帝人達と同じ来良学園の1年生である。



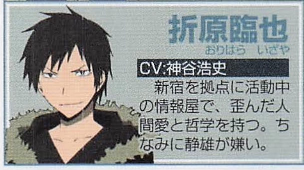
セルティ・ストゥルルソン
CV:沢城みゆき
池袋に出没する「首なしライダー」。謎めいた外見とは裏腹に、面倒見のいい性格だ。



岸谷新羅（きしたに しんら）
CV:福山潤
池袋を中心に活動する闇医者で、静雄と臨也の同級生。セルティのことを溺愛している。



平和島静雄（へいわじま しずお）
CV:小野大輔
「池袋最強」と恐れられている青年。普段は温和だが、キレると手がつけられない。



折原臨也（おりはら いざや）
CV:神谷浩史
新宿を拠点に活動中の情報屋で、歪んだ人間愛と哲学を持つ。ちなみに静雄が嫌い。



ゲームオリジナルヒロイン
五十嵐千晶（いがらし ちあき）
CV:伊藤かな恵
池袋で主人公と知り合うことになる私立女子高・エリザベス女学院の1年生。元気でサバサバとした物言いが特徴で、ときには豪快な一面を見せることも。

予約特典&限定版も見逃せない!

予約特典 ちび静雄マスコット!



予約特典は「ちび静雄マスコット」。ポストを後ろ手に抱えたキュートな静雄を、携帯電話やポーチにつけて持ち歩こう！

限定版 オリジナルグッズ満載!



限定版は、「ちび臨也マスコット」「デュラ柄!! ポーチ」「特典映像UMDディスク」を同梱。どれもファン必携のアイテムだ。

pixivとの連動企画もスタート!!

「pixiv」にてゲームと連動したイラストコンテスト企画が絶賛開催中!! あなたの考えた『デュラララ!!』キャラクターの衣装が、ゲームのDLコンテンツとなって配信されるチャンス。優秀作品の投稿者は、PSPソフト『デュラララ!! 3way standoff』が当たる！ 企画の開催期間は7月12日までとなっているので、ふるって応募しよう。企画の詳細や応募方法については、「pixiv」公式サイト（http://www.pixiv.net/）にアクセスして確認してほしい。

パタポン 3(仮)

発売日未定	価格未定	
PSP	ジャンル：未定	冒険
	メーカー：SCE	対戦
	備考：プレイ人数:1～8人	協力

"目覚めよ、勇者(ヒーロー)たち"。最新作ついに登場！

不思議な生き物「パタポン」に、太鼓のリズムで指示を出し操作する、さまざまなゲームの要素を融合させたシリーズの最新作。プレイヤーは神様となり、写し身である「ヒーロー」を操作。太鼓のリズムに合わせて、独特の雰囲気をかもし出す冒険の世界に旅立とう。そこには強烈な攻撃を放つ巨大モンスターが新たに登場するなど、さまざまな試練がヒーローを待ち受けている。なお、PlayStation Storeや公式サイト（http://pscom.jp/patapon3）にて、本作のβテスト体験版を配信することが決定。意見や感想を同サイトの投稿フォームに送り、おもしろく進化させるための協力をしてあげよう。



▲冒険の世界はビジュアルが劇的に変化。白い森や赤い草原などで彩られる。


▲ヒーローの武器には盾、槍、弓、牙、槌、楽器など、さまざまなものがある。

TROY無双

発売日未定	価格未定	
PS3 / Xbox360	ジャンル：ACT(タクティカルアクション)	ACT
	メーカー：コーエーテクモゲームス	歴史
	備考：プレイ人数:1人用	

今度の『無双』は古代ギリシャ時代のトロイ戦争が舞台！

1人で大人数を次々と倒していく爽快感が人気の『無双』シリーズ最新作は、古代ギリシャ時代が舞台。ギリシャ神話の代表作「イリアス」を主な原典とする「トロイ戦争」が背景で、ギリシャ側、トロイ側という双方のストーリーが用意される。シリーズの本質「一騎当千の爽快感」はそのままに、荒々しい空気感や接触の衝撃、そして現実感のある戦争テイストを表現。シールドによるダウン攻撃や、一撃必殺の攻撃などが可能になっている。敵キャラクターには、特殊な武器を扱う戦士や、密集陣形を整えた精鋭軍、オリンポスの神々に操られた巨大ボスなどが登場する。


もちろんあの有名なトロイの木馬も再現!!


古代戦士達による命を懸けた戦い！

トリニティ ジルオール ゼロ

2010年9月発売予定	¥8,190(税込)	
PS3	ジャンル：A・RPG	ACT
	メーカー：発売元:コーエーテクモゲームス／開発元:オメガフォース	冒険
	備考：プレイ人数:1人用	育成

パーティを組み、剣と魔法を使った連携で敵を倒せ！



『真・三國無双』などを手がけ、爽快なACTに定評のあるオメガフォースが送り出す、新生『ジルオール』。一番の魅力は、剣と魔法を使ったパーティアクション。個性の異なる3人でパーティを組み、任意に操作するキャラクターを切り替えながら戦っていく。剣で敵をかち上げてから魔法で追撃したり、仲間が牽制している間に弱点を強襲したりするなどの爽快感ある連携が簡単にできる。また、氷の魔法を使うと水辺が凍りつき敵の足止めができるなど、アクションによって環境が変化するインタラクティブフィールドを採用。それによって、戦略的な戦い方をプレイヤーが考えられるというおもしろさも加わっている。


▲PS版『ジルオール』において、過去の話として語られていた戦乱の時代が舞台。

バトルスピリッツ デジタルスターター

2010年8月5日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル：RPG(次世代カードシミュレーターRPG)	対戦
	メーカー：バンダイナムコゲームス	実用
	備考：プレイ人数:1～4人／オンライン対応	

「バトルスピリッツ」公式の本格シミュレータが登場！

アニメや漫画など多方面でメディア化されている人気のトレーディングカードゲーム、「バトルスピリッツ」がついにDSでも発売される。本作の大きな魅力は、公式のカードルールに完全対応しており、本格的なシミュレータとして活用できるという点。また、これまで登場しているカードが1000種以上も収録されており、カード集めなどやり込み要素の多さにより大人でも楽しめる。なお、初回封入特典としてゲームオリジナルプロモーションカード「巨人皇子アレクサンダー4世」が3枚付属する。

▶すれ違い通信に対応しており、プレイヤーとすれ違えばチャンスチケットが手に入る。





最新弾「戦嵐」のカードも参戦決定!!

ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション

2010年8月5日発売	¥5,040(税込)
DS	ジャンル：ETC(ファッションデザイン、ミニゲーム集)
	メーカー：バンダイナムコゲームス
	備考：プレイ人数:1人用

自分でデザインした洋服をプリキュア達に着てもらえる！

2月の放送開始以降、幅広い世代から絶大な支持を集めている「プリキュア」シリーズ最新作の「ハートキャッチプリキュア！」が題材。アニメでも主人公のつぼみとえりかがファッション部に所属しているように、本作でもテーマとなるのはファッション。プリキュア達が住んでいる町に自分のお店をオープンさせて、つぼみやえりかと一緒にお客さんの洋服を作ったり、ファッションショーを開いて楽しもう。

オリジナルOPムービーもあり！





◀つぼみとえりかにモデルとして協力してもらえば、自慢の洋服をファッションショーで披露できる。

デカスポルタ3（仮）

2010年発売予定	価格未定	
Wii	ジャンル：ACT(10種スポーツ チームバトル)	ACT
	メーカー：ハドソン	対戦
	備考：プレイ人数:1～4人	協力

簡単操作で気軽にスポーツを楽しんじゃおう！

収録されている10種類のスポーツに簡単操作で挑戦できる『デカスポルタ』シリーズ最新作。今回、Wiiモーションプラスに対応したことで、これまでよりもリアルで細かい動きまで表現できるようになった。種目はすべて一新され、大回転（スキー）、エアレース、ラクロス、バレーボール、ハーフパイプ（スノーボード）、フェンシング、ラケットボール、板飛び込み、カヤックスラローム、丸太切りがプレイできる。

タイミングよく押し、引きしよう！





▲2～4人まで同時に遊ぶことができ、さらにWi-Fiに対応しているので、ネット環境があればいつでも対戦を楽しむことができる。

VANQUISH（ヴァンキッシュ）

PS3 Xbox360

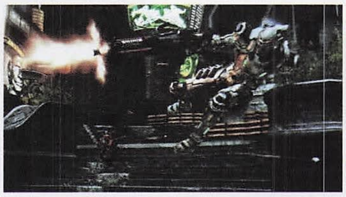
2010年冬発売予定	価格未定	ACT	SF
ジャンル	ACT（シューティング・アクション）	メーカー	発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ
備考	プレイ人数：1人用		

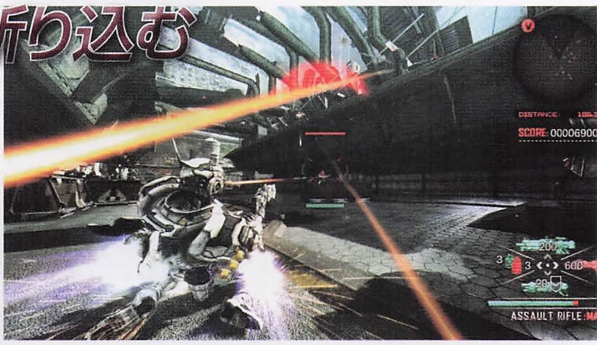
高速移動で斬り込む

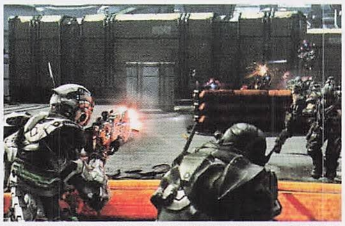


◀▼バトルスーツにより身体強化されており、アクロバティックな体勢からの射撃も難なく行える。

▶「ブースト」と呼ばれる高速移動をうまく使って、飛び交う弾丸の中を駆け抜けろ！







▲物陰に隠れながら敵兵を威嚇射撃して、逃げ遅れたアメリカ兵を援護する。状況によっては、NPCと連携して敵を攻略する必要がありそうだ。

時間の流れを遅くして確実に仕留める

特定の条件下で発動する「ARモード」は、自身の反応速度を強化し、相対的に時間の流れを遅くする。多数の弾幕の中でも落ち着いて敵を狙い撃て、敵が弱点を見せた瞬間には集中攻撃できそうだ。



▲至近距離から銃弾を叩き込んで反撃を受ける前にせん滅、といったことも可能。

TPS＋激速＋豪快＝ヴァンキッシュ!!

『鉄騎』シリーズの稲葉敦志氏と、『バイオハザード』シリーズの三上真司氏のコンビが世に送り出す、近未来を舞台としたシューティングACT大作。途切れることなく続く「ハイテンション」がテーマで、基本は戦略性の高いTPS。そこに直感的な操作で繰り出せるハイスピードACTと派手な技による演出を融合させた、意欲作となっている。今回は、「ブースト」を使った高速移動中の射撃の様子と、巨大ロボットを相手にした迫力ある戦闘シーンを紹介しよう！

STORY ロシア軍に奪われたコロニーを取り戻せ

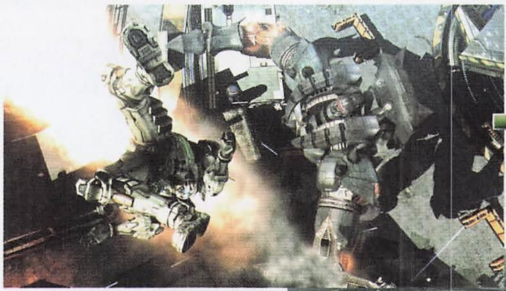


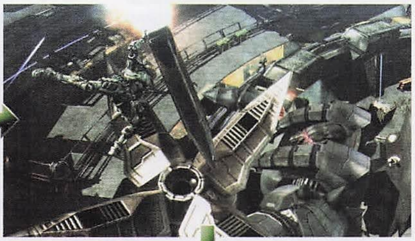
主人公 サム

米国の宇宙コロニーが、ロシア軍に占拠された。バトルスーツARSの設計者であるサムは、奪還のための部隊に同行することになる。表向きの理由は戦闘データの採取だが、別の密命も受けているようだ……。



▲コロニーからマイクロウェーブが発射され、都市が壊滅状態に。

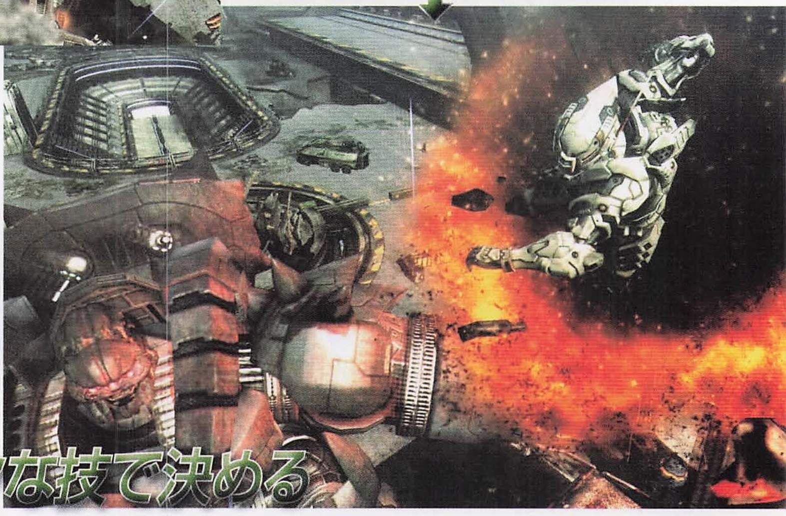




◀攻撃を回避するだけでなく、今度は反撃。体を反転させて、なんと敵の放ったミサイルをつかむ！

▲巨大ロボットが発射したミサイルを、上空で回避する。ARSの性能により、アクロバティックなアクションが可能。

▶そのまま敵に投げ返すという、常人にはありえない動きを見せる。見事命中して大爆発を起こすシーンは迫力満点。





▲銃撃だけでなく、パンチやキックといった格闘攻撃もできる。間合いが近いときの、とどめの一撃に使えそうだ。

ダイナミックな技で決める

ModNation 無限のカート王国 ※

2010年7月29日発売	PS3版:¥5,980(税込)※	
PS3 / PSP	ジャンル	ACT(レースアクション)
	メーカー	SCE
	備考	プレイ人数:1〜4人/オンライン対応(PS3)※

ACT 対戦

簡単な操作性と自由なカスタマイズが魅力的

本作は、わかりやすい操作で誰でも簡単に遊べるカートレースゲーム。ドリフト、エアスピン、ドラフティング（他車の後ろについて空気抵抗を減らす）などで溜めたゲージを使えば、ブーストによりライバルを一気に追い抜くことができる。またレース中にアイテムをゲットすれば、ライバルを攻撃することも可能。さらに魅力的なのは自由度の高いカスタマイズで、その対象はキャラクター、カート、コースなど多岐にわたる。自分が作成したものは、オンラインにつなぐことで、世界中のプレイヤーとシェアすることが可能。国によるセンスの違いなども楽しめるだろう。



豊富なカスタマイズ機能でどんなデザインにもできる



ライバルを攻撃しつつ追い抜け！

ネオジオ ヒーローズ 〜アルティメット シューティング〜

2010年7月29日発売	¥5,040(税込)	
PSP	ジャンル	STG
	メーカー	SNKプレイモア
	備考	プレイ人数:1〜2人

SF 対戦

10人のNEOGEOスターが大空で熱いバトルを繰り広げる

かつて一世を風靡した「NEOGEO」を中心に、多彩なSNKキャラたちをフィーチャリングしたSTG。『KOF』の草薙京や八神庵のほか、『月華の剣士』の一条あかり、『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』のいろは、『メタルスラッグ』のマルコ・ロッシ、『ASO』のSYDⅢ搭乗者などの注目キャラが参戦している。またボスキャラにもSNKキャラ達が登場する。さらに、現在アーケードで稼働中の『KOF SKY STAGE』も収録。こちらは『ネオジオヒーローズ』とは異なったゲームバランスとストーリー展開が楽しめる。操作は横持ちのほか、縦持ちにも切り替え可能。さらにアドホック機能に対応しており、白熱の通信対戦も行える。





▲◀キャラクターの必殺技は3種類ずつ用意されている。放った際の派手な演出も必見！

コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー

2010年8月5日発売	通常版:¥6,090(税込)／初回限定版:¥8,190(税込)	
PSP	ジャンル	AVG(廃校監禁ホラーアドベンチャー)
	メーカー	5pb.
	備考	プレイ人数:1人用

同人ゲームとして生み出された伝説のホラーがPSPに！

1996年の第2回アスキーコンテストで最優秀賞を獲得したホラーゲームが原点。その後、携帯アプリやWin版にリメイクされるなど、今なお人気の同人ゲームがいよいよPSPで発売。呪われた「天神小学校」に監禁された男女9人の高校生が登場し、最初のチャプターでは中嶋直美と篠原世以子という2人の女子高生が中心。彼女達の恐怖と不安にゆがむ苦悶の表情が、さらにプレイヤーの恐怖心をあおっていく。



▲校内にはダイイングメッセージや殺人事件が掲載された新聞などがいたるところに残されている。

次々と犠牲者は増えていく！果たして彼女達の運命は……？



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

2010年7月29日発売	通常版:¥6,090(税込)／限定ドラマCD同梱版:¥7,980(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(対戦型ハイスピードバトルアクション)
	メーカー	日本ファルコム
	備考	プレイ人数:1〜4人

ACT 冒険 対戦

新たにメインキャラクター3名が判明した!!

本作は、日本ファルコムの2大RPG『イース』シリーズと『空の軌跡』シリーズに登場するキャラクター達が、バトルアクションで競演することが特徴。今回は、新たに判明した3人のキャラクターを紹介しよう。まずは、『Ys SEVEN』に登場した「クルシェ」と「エルク」。クルシェは健気な少女だが、戦闘では巨大な槌を振り回して敵をなぎ払う。エルクは里に伝わる武器である双刀を使いこなし、スピードを生かした中距離からの連撃に優れている。そして3人目は、『空の軌跡』に登場した「アガット・クロスナー」。赤毛の遊撃士で、身の丈ほどもある重剣を自在に操り敵を攻撃する。



◀クルシェの「EXRAスキル」。回転攻撃のあと空中から一撃を加える。



▶アガットの重剣による攻撃は、攻撃範囲が広くて威力も高いのが特徴。

Wizardry 〜忘却の遺産〜

2010年7月29日発売	¥5,229(税込)※Amazon.co.jpのみでの販売	
DS	ジャンル	RPG(3DダンジョンRPG)
	メーカー	発売元:ジェンタープライズ／開発元:朱雀
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 謎解

前作のアナザーストーリーが描かれ、快適さがアップ！



▶おなじみのキャラクターメイキングは街の酒場で行う。顔のグラフィックも複数の候補から選択可能。

3Dダンジョン探索型RPGとして人気を博し、20年以上にわたりシリーズが作り続けられている『Wizardry』。今回のストーリーは、同じDS版の前作『Wizardry 〜生命の楔〜』の裏側の、別のパーティの活躍が描かれている。メッセージの早送りや自動送り機能によりスピーディな戦闘が可能となり、すべてのパーティメンバーを作成できるなど、快適さに磨きがかかっている。



迫力満点のモンスター！

◀モンスターデザインは『Wizardry』シリーズでもおなじみの末弥純氏や、『モンスターハンター』カードイラストの二見敬之氏が担当。

仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦

2010年7月29日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ETC(カードバトルアドベンチャー)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1〜2人

実用

シミュレータとして、そして子供との遊びにも使える！

アーケードで、子供と一緒に大人も楽しんでいるデータカードダス『仮面ライダーバトル ガンバライド』がDSで発売。1弾から9弾まで登場した約700枚のカードが、すべて収録されている。優秀なシミュレータとして使えるだけでなく、子供と一緒にいつでもどこででも遊ぶことができるのがポイント。なお、初回封入特典はデータカードダスで使用可能な「11（イレブン）ライダーキック」カード。クウガからW（ダブル）までの平成ライダーが、一斉にライダーキックを繰り出す夢のカードだ。



▶アーケードと同じ画面で遊べる。チュートリアルも収録されており、初心者も安心。



◀データカードダスで特典カードをスキャンしたときに映る、11人勢揃いの画像は迫力満点！

※PSP版のタイトルは『ModNation 無限のカート王国ポータブル』、価格はUMD版：￥4,980（税込）／DL版：￥3,800（税込）、プレイ人数は1〜6人となります。

NO MOE, NO LIFE

もぎたて! ギャルゲマストバイ

6月と言えば「ジューンブライド」。アナタが素敵な2次元のお嫁さんと出会えるよう、今月もしっかりサポートしていきますよ♪

Mogitate **G**algame **M**ustBuy

今月のイチ押し!!



イチ押しの理由

あま~いラブコメも、ドキハラの修羅場もコレ一本で恋愛の酸いも甘いも味わえる!!

“切なさ”“想い出”といったキーワードはそのままにキャラクターデザインを一新した『メモリーズオフ』シリーズ最新作。三角関係を題材に描かれる多様な恋のカタチは『メモオフ』ファンはもちろん、恋愛AVG好きなら体験するっきゃない!

メモリーズオフ ゆびきりの記憶 2010年7月29日発売

- [価格]通常版:¥7,140(税込)/初回限定版:¥9,765(税込)
- [機種]Xbox 360 [ジャンル]恋愛ADV
- [メーカー]5pb.
- [スタッフ]キャラクターデザイン:森井しづき/ プロデューサー:柴田太郎/ディレクター:松本裕介

『メモリーズオフ』7作目 いよいよ発売!!

幼少期に許嫁関係だったこともある幼なじみ・天川ちなつと、平凡ながら楽しい高校生活を送っていた主人公・芹澤直樹。ある日、そんな彼のもとに遠くの街から家出してきたという美少女・南雲霞が転がり込んでくる。それからというもの、直樹の日常は一変! 奇妙な三角関係が幕を開け、話は過去の想い出にまで飛び火して……。

スペシャルメッセージ 1 プロデューサー柴田太郎氏

――キャラクターデザインに森井しづきさんを起用した理由は?

サイトや同人誌などの絵を拝見し、描線の雰囲気を含め新しい『メモリーズオフ』に合うのではと思い、連絡をとりました。細かいところまでいろいろとこだわっていただき、すごく助かりました。

――ストーリーの見どころを教えてください。

霞シナリオとちなつシナリオの中盤から後半ですね。彼女達と主人公の接点が改めて浮き彫りになります。また、たまに挿入される、主人公以外の視点のシーンがあるんですが、そこもけっこう重要だったりするので必見です。ちなみに、無節操にゆびきりをしたりすると、文字どおり「最悪の展開」になるかもしれないので、そこも見どころかもしれません。

――過去シリーズとの世界観的な関係性は?

前作『メモリーズオフ6』の1年半後となりますね。地域も同じ路線上ですし、従来と同じ土地も出てきます。また、稲穂信、佐賀亨という2人のサブキャラを通じて過去のシリーズのキャラとの接点もきちんと描いています。今回の登場人物たちとは直接の関連はなくても、みんなその世界で暮らしている……そんな雰囲気を感じ取ってくれるとうれしいですね。

――舞台となる「神奈川県藤川市」の魅力は何でしょうか?

今までの舞台と同じく、海と山が近い、少しのんびりとした雰囲気ですね。夏は観光客でいっぱいになりそうですが……。

――発売を楽しみにしているファンに一言お願いします。

いろいろと変化のある今回の『メモリーズオフ』ですが、スタッフ全員いろいろ考えながらいいものをお届けするためにがんばっています。今までシリーズをプレイしたことのない人もこれがシリーズ1作目だと思ってプレイしていただければ嬉しいです。体験版の配信も予定していますので、ぜひご期待ください。



「ちなつは、なおくんの嫁なのです!」

直樹の従妹で幼なじみ。とにかく直樹が大好きで、「嫁」を自称し、つねに一緒にいようとする。

CV:鹿野優以

天川 ちなつ

Personal Data
- 年齢:16歳
- 身長:152cm
- 誕生日:7月19日



「追い出したいなら、ご自由に。私は寝床を、貴方は将来を失う。面白い取引になるね」

直樹の家に突如として転がり込んできた家出少女。クールで計算高いが、色恋沙汰にはうとい。

CV:小林ゆう

南雲 霞

Personal Data
- 年齢:16歳
- 身長:163cm
- 誕生日:9月30日



「黒板係の芹澤くん、上の方消しといてね」

直樹のクラスを担任する新人教師。生徒からは「姫ちゃん先生」のあだ名で親しまれている。

CV:野中藍

星月 織姫

Personal Data
- 年齢:24歳
- 身長:145cm
- 誕生日:7月8日

ハミダシ情報局 タイアップ情報

今、携帯サイト「アニメロ」にアクセスすると、『メモリーズオフ』限定アイテムがもらえるキャンペーンを実施中。さらに、ゲーマーズの店頭配布チラシを見た人には、豪華版・限定アイテムも! 6月20日~7月20日の間、カラオケ店「パセラ」10店舗にて『メモリーズオフ』タイアップメニューが登場! 約10種のオリジナルメニューがあり、1メニュー注文するごとに、全5種のポストカードの中から1枚をランダムでプレゼント!



◀夜の公園にこだまする平手打ちの音。直樹が子供の頃に埋めたタイムカプセルをめぐり、ちなつと霞が争っている模様。いったい、これにどんな秘密が……。



▼教師と生徒という、越えてはいけない壁。それでも直樹は、彼女に想いを伝え、幸せを誓うゆびきりをする。





▲直樹が働いているバイト先に、ひやかしにやってきた後輩の詩名。土曜日の夕食時という一番忙しい時間帯にからまれるのは、客とはいえ正直ありがた迷惑かも？

Check 誰と"ゆびきり"したかで物語が変化する!!

会話の流れで「ゆびきりをするシーン」になったとき、誰とゆびきりをするかどうかのアイコンが表示される。このとき、誰を選んだかによって、その後のストーリーが変化するようになっている。



◀無頓着に誰とでもゆびきりをしていると、あとで大変なことに!?

新人広報ともみんの メモオフゆびきり無双始動!! ～ともだち1000人できるかな？～

"ゆびきり"が物語の重要なキーワードとなる本作。その設定に準じ、『メモリーズオフ』の広報を担当する「ともみん」こと森永ともみさんが、発売日の7月29日までに1000人とゆびきりをするという無謀なチャレンジを決行！　ともみんは藤林高校の制服で各種イベントに参加しているので、見かけたら"ゆびきり"をしてあげて、果てなきゴールを目指す彼女を応援しよう！



◀女の子と"ゆびきり"をするまたとないチャンス。勇気を出して参加しよう！

スペシャルメッセージ② キャラクターデザイン 森井しづき氏

——本作の世界観や物語を初めて聞いた時の印象は？

世界観については、私自身シリーズを何作かプレイしていたことがあり、修羅場を堪能できる作品という印象を持っていました。収録現場に立ち会うなどして物語を知りキャラのイメージを固めていきました。

——デザインで過去のシリーズを意識した部分はありますか？

踏襲すべき点は特にないとのことで、わりと自由に描かせていただき、「ただナチュラルに」というコンセプトを意識して進めました。

——森井さんから見たヒロイン達の魅力を教えてください。

そうですね……各ヒロインのイメージを食べ物で例えますと、

- ●ちなつ：どんなシーンでも合うお米かな
- ●霞：外はカリッ、中はトロリなコロッケ
- ●織姫：スパイス入りシュークリーム
- ●詩名：具沢山クリーミーなグラタン
- ●リサ：色付けされる5秒前の白いマシュマロ

……といったところでしょうか。

——藤林高校の制服のデザインでこだわった部分は？

こだわったと言うと語弊がありますが、ある意味地味で、奇抜なデザインにしなかったこと。また、清潔感が出るようにも意識しました。タイピンやカフスボタンなどは、小さなアクセントとなるように心がけました。

——発売を楽しみにしているファンに一言お願いします。

これは私の感想なのですが、今作はギャグがおもしろいです。

「ねえねえ聞いた？芹澤先輩ってば、なんと！チョー美少女と同棲してるんだって!!」



直樹の1コ下の後輩で、明朗快活な元気娘。うわさ話が好きで、校内の情報屋としても有名。

CV：早見沙織

鼓堂(こどう) 詩名(しいな)

Personal Data
- ●年齢：15歳
- ●身長：160cm
- ●誕生日：12月1日

「ナオキは江戸時代好きですか？好きだとうれしいな」



アメリカから短期留学で日本にステイ中。風流庵という和食レストランでアルバイトをしている。

CV：酒井香奈子

リサ・ケイシー・フォスター

Personal Data
- ●年齢：16歳
- ●身長：171cm
- ●誕生日：10月30日

担当ライターコラム こんにちわ! 俺の嫁

やっぱり『メモオフ』です！

モ～ギ～チュ～！（ピ～○～チュ～！）どうも、この企画ページを担当しているライターのカワチです。このシリーズはすべてプレイしてきましたが、今作はキャラクターデザインの変更もありだいぶ雰囲気が変わりましたね～。でも設定を見ると、舞台はいつもと同じ神奈川県藤川市だし、ストーリーは三角関係になっているし、しっかり『メモリーズオフ』しているなぁと。森井しづきさんの描くヒロインも可愛らしいですし、やっぱり期待せずにはいられないですね。ちなみに、俺が好きなのは霞ちゃん。あのクールっぽい性格がたまりません。一緒に同棲できる主人公がうらやましすぎる。俺も彼女と一緒に暮らして1日中ずっとなじられていたいなぁ……。ドMですいません。

シリーズ10周年記念CDがオンラインショップ限定で販売!!

シリーズのボーカル曲を完全収録した「Memories Off 10th Anniversary PERFECT VOCAL COLLECTION」が完全受注生産で発売。受注の締切りは6月21日なので急いで注文しよう！



ハミダシ情報局 主題歌チェック！ 今作のオープニング曲は、MeguとAyumuの女性ユニット「Zwei（ヅヴァイ）」が奏でる「小指のパラドックス」に決定。またセカンドオープニングはTVアニメ「恋姫無双」の主題歌などを担当したことで知られるnaoを。エンディングは、シリーズ5作目『メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム』の主題歌を担当した彩音を起用。極上のサウンドで彩られた歌姫達のボーカル曲は、シリーズ未経験の人でも必聴ものだ！

ソニコミ

2010年夏発売予定

- [価格]未定
- [機種]PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※32bit版のみ）
- [ジャンル]恋愛コミュニケーション　[メーカー]ニトロプラス
- [スタッフ]キャラクターデザイン：津路参汰／音楽：平田博信（Swinging Popsicle）

「すーぱーそに子」アイドルデビュー!!

ニトロプラスの人気マスコット「すーぱーそに子」が、この夏グラビアアイドルとなってデビュー!!　彼女の専属カメラマンとなって、イラストのかわいさをそのままにフル3Dモデル化されたそに子を、いろんな角度から激写しまくろう！　また、写真を撮るだけでなく、そに子とのコミュニケーションも本作の重要な要素。クライアントからのわがままなオーダーにも応えつつ、そに子を人気グラビアアイドルへと押し上げていくなかで、いつしか“仕事のパートナー”から“恋人”にランクアップすることもできるかも!?

SUPER SONICO
すーぱーそに子

「第一宇宙速度」というアマチュアバンドで活動しながら、駆け出しのグラビアアイドルとしても頑張る大学1年生。性格は真面目で、どんなことでもひたむきに取り組む。ちょぴり天然ボケで、思わぬ勘違いをして周りを驚かせることもしばしば。





ACTパート

カメラマンとなってそに子を売り込もう！

カメラを手に取りそに子を撮影するパート。「コーディネート」で撮影場所やコスチュームを選び、「カメラ撮影モード」でさまざまなポーズを取るそに子のベストショットを収めよう。



▲ファインダーの中で所狭しと動き回るそに子を激写！　彼女との仲が進めば、思わぬ表情や、まさかのお色気ポーズを取ってくれることも？



▶クライアントのオーダーにどう応じたかによって、そに子に対する世間のイメージや認知度が変わってくる。そに子の魅力を上手に売り込もう！

ADVパート

気持ちを伝えるのは言葉だけじゃない!!

通常の会話に加えて「ソニコミモード」という特殊なモードが存在する。このときは「触る」「見る」「話す」といったことができるので、積極的にコミュニケーションをとろう！



▲「ソニコミモード」では、どこに視線を向けたかでそに子のリアクションも変わる。あまりエッチな目で見すぎると嫌われちゃうかも!?



▶いい雰囲気になれば、そに子と手を繋いで歩くなんてことも！　積極的なアプローチに、驚きから恥じらいへと変わるそに子の表情がグッド！

L@ve once（ラブ・アット・ワンス）

2010年9月30日発売予定

- [価格]通常版：6,279（税込）／限定版：￥9,429（税込）
- [機種]PSP　[ジャンル]一度きりの恋愛ADV　[メーカー]Maid meets Cat
- [スタッフ]キャラクターデザイン・作画監修：ささきむつみ／シナリオ：三浦洋晃／コンテ作成：蓮見江蘭

もし、あと1回しか恋ができないとしたら!?

人の父と人魚の母の間に生まれたが、普通の高校生として暮らしてきた翔司。そんな彼に、突如として転機が訪れる。なんと、父の死によって人と人魚を結びつけていた魔法が失われてしまったのだ！　彼が人として生き続けるためには、すぐに一生を寄り添う相手を見つけて、人魚の魔法をかけてもらうしかない。こうして翔司の、最初で最後の恋愛が始まる。



◀子供の頃に一度だけ会った双子の人魚、メイとメルが翔司の恋を応援！



鳥留（とりとめ） メイ
CV：佐藤聡美
双子の妹。温和で控えめな性格をしているが、ここぞというときは、意固地になって譲らないことも。双子なのに姉より胸が小さいのが、小さなコンプレックス。

鳥留（とりとめ） メル
CV：日笠陽子
メイとは逆で非常に活発な性格。姉なのに、妹よりも背が低いことを気にして、髪を結い上げている。自分が今やっていることを適当なメロディで歌う癖がある。

セカンドノベル
～彼女の夏、15分の記憶～



セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～ **2010年7月29日発売**

- [価格]UMO版：¥5,229(税込)／DL：¥4,000(税込)
- [機種]PSP　[ジャンル]青春-自己-探索-ミステリアス-認識-アドベンチャー
- [メーカー]発売元：日本一ソフトウェア／開発元：テクスト。
- [スタッフ]キャラクターデザイン：もりちか／シナリオ：深沢豊

物語が記す、あの日の真実――

高校2年の夏、主人公・直哉と友人達に起きた事件。大人となった直哉は、当時の事件で記憶障害を負った彩野との再会を経て、彼女とともに事件の真相を探っていく。謎を解き明かすカギとなるのは、高校時代に彩野が身近な人間をモデルにして作った「物語」。「物語」に込められた情報をつなぎ合わせて、直哉の知らない当時の出来事を綴っていく。



◀学校の屋上から落下し命を落とした親友のユウイチとキスする、彼の幼なじみの彩野。



▲「物語」に登場するサクラは、やはり当時の彩野の知り合いがモデルになっているのだろうか？



NEW CHARACTER
サクラ
CV：大野まりな
「物語」の登場人物で、柔らかな物腰と艶やかな黒髪が特徴。"アヤノ"とは別のクラスで、おまじないなどのオカルトなものを好む、ちょっと不思議な少女。

■『セカンドノベル』体験版を遊んでみよう！■
現在、PSストア内にて『セカンドノベル』のPSP体験版が好評配信中！　さらに、それとは異なる内容が楽しめる体験版が、モバイル公式サイト（アクセスは右のQRコードから）とPC公式サイト（http://nippon1.jp/consumer/secondnovel/）公開中！

限られた15分で事件の真相に迫れ！

ユウイチの後を追うように、屋上から飛び降りた彩野。彼女は、そのときのケガの後遺症で"15分ごとに記憶がリセットされる"という障害を背負っている。彩野から聞き出した「物語」の気になる言葉（キーワード）や出来事をカードに書き留められる。彼女の記憶がリセットされたときは、そのカードを提示して「あらすじ」を作成。こうして彩野との会話を進めるのだ。

物語

▶高校時代の彩野が、自分達をモデルにこっそり作っていた架空のストーリー。そこには、直哉の視点からは見えていなかった、当時の高校生活の風景が描かれていた。





あらすじ

◀記憶がリセットされた直後の彩野は、それまでの「あらすじ」を確認しようとする。彼女の記憶が曖昧になっている部分に、適切なカードを提示してフォローをしよう。

コレクターズアイテムをゲットせよ！
特典&限定版情報局

絶賛予約受付中の本作の、購入特典や限定版の素敵なグッズを紹介していくコーナー。絶対手に入れたい『セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～』の予約特典を紹介！

セカンドノベル～彼女の夏、15分の記憶～　予約特典

彩野が語る「物語」とは別に、不思議な5つの短編小説が登場する。ライトノベルなどで活躍している気鋭の作家&豪華イラストレーターがゲスト参加したこれらの短編を、一冊に収めた文庫本が、本作を予約購入するともらえちゃうのだ！



収録作品　ファーストノベル文庫

「二十一番の喪失」
作：市川環／イラスト：いとうのいぢ

「終わらない階段」
作：田中ロミオ／イラスト：o-ji

「音の色」
作：唐辺葉介／イラスト：若月さな

「夏影」
作：海猫沢めろん／イラスト：亜方逸樹

「たまねぎ現象には理由がある」
作：元長柾木／イラスト：kashmir

　※画面は開発中のものです。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「つながっていたいゲーム」

CASE. 7

未経験者には敷居が高い印象を持たれやすいオンラインの協力・対戦プレイ。ここでは『ロスト プラネット 2』を題材に“気軽につなぐ楽しさ”を語ります。



LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

●PS3・Xbox 360 ●発売中（2010年5月20日発売）
●カプコン ●STG（アクションシューティング）
●¥7,990（税込） ●オンライン対応

惑星EDN-3rdで繰り広げられる戦いを描くアクションシューティングの最新作。巨大原住生物（AK）を相手に、最大4人でのオンライン協力プレイが楽しめる（記事はP.92参照）。

惑星の存亡と生死をかけた激戦と“ゆるい”コミュニケーション

〝ゆるい〟コミュニケーションってどういうこと？

据え置き機はもちろん、最近は携帯ゲーム機においても続々と登場している、マルチプレイのアクションゲーム。さすがにひと昔前に比べるとマルチプレイ自体に腰が引けているプレイヤーは少なくなってきた気がしますが、それでも「見知らぬ他人と一緒にプレイするのはちょっと……」という人は、まだ一定数いるような気がします。もちろんそういう方々のなかには、実際にプレイしてみると180度印象が変わって、マルチプレイにハマっちゃったりする人もいたりするんですが。しかしその一方で、そもそもキーボードチャットやボイスチャットなどのコミュニケーション自体をわずらわしく感じている人もいるであろうことは確か。極論としては「ゲームのなかでまで人に気を遣いたくねぇ！」ってことですな（苦笑）。だけどそういう人にぜひ伝えたいのが、最近は「そういったしっかりしたコミュニケーションがなくてもマルチプレイが楽しめる」ゲームが多くなってきているってことです。わかりやすくいうと「こんにちは」とか「参加していいですか？」とか「さようなら」が不要なオンラインゲーム。一番尖ったところでは、チャットなどのコミュニケーション手段を意図的に採用していない『デモンズソウル』などがいい例ですね。ちなみに自分（おしょう）は、そのタイプを勝手に「ゆるいコミュニケーション」とか「ゆるいオンラインゲーム」と呼んでいたりします。で、これから語ろうとしている『ロスプラ2』はどうなのかというと、基本はボイスチャット対応でしっかりとしたコミュニケーションをとることが可能。ただしその一方で、それらを使わない「ゆるい」マルチプレイもできたりするのが、本作の魅力の1つでもあるんです。

きっかけがお尻でもいいじゃない！ そして『ロスプラ2』の世界へ

そもそもまず自分が『ロスプラ2』をプレイしようとしたきっかけは、圧倒的なグラフィックで、歯ごたえのある本格アクションシューティングがプレイしたいと思ったから……ゴメン、正直に言います。最大の理由は麗隊（うららたい／本作における女性のプレイヤーキャラ）のお尻ですよお尻！　このリアルさはヤバイ。ダッシュするとさらにヤバイ。ついでにジャンプすると胸もヤバイ。たいていのオンラインゲームではハゲでマッチョな漢キャラを使用する自分ですが（自分を投影できるキャラのほうが自然体でコミュニケーションできるしネ）、このお尻の魅力には勝てなかった……。ちなみに、ページ上の写真を撮影するために編集部でプレイをしていたら、隣で別のゲームをプレイしているライターさん達から「どうしてもお尻が気になってプレイに集中できません……」とクレームがきたくらいなので、きっと自分以外も同じような人はいるはず（笑）。てなわけで実際の画面でその姿を存分に拝むために気合いを入れてプレイに臨んだのですが、肝心の麗隊のパーツ（衣装）のバリエーションを増やすにはキャリアポイントをためてレベルを上げることが必要。このキャリアポイントは対戦で勝利したりキャンペーン（いわゆるストーリーモード）をクリアしたりするとたまります。でもって、たいていのTPSの対戦で相手にフルボッコにされてしまう自分としては、キャンペーンを繰り返してためる道を選んだのですが……そもそもキャンペーンではチャプターごとに物語上の操作キャラ（勢力）が決まっていて、好きな勢力＝麗隊を使用するには、一度キャンペーンをクリアしないといけないという事実！　こりゃお尻のためには、まずキャンペーンを一気にクリアだ！　ということになりました。まあ要するに何が言いたいかというと、オンラインゲーム好きな人間である自分が、本作に限ってはマルチプレイ目的というより、オフラインゲーム感覚でプレイを開始したということです。決してお尻について語りたかったわけはないのです。まあ語れと言われればもっと語りますが（笑）。

どこかにいる誰かを助け、助けられる日々のおもしろさ

そんな不純（？）な動機からスタートしたキャンペーンですが、プレイしてまず驚いたのが、初期設定の場合、基本的に常にオンライン状態で、チャプターの区切りから他のプレイヤーが助っ人に入れるということ（もちろん設定しだいでオフラインプレイも可能ですし、フレンドのみとプレイすることも可能です）。これは同じカプコン作品である『バイオハザード5』もそうですし、協力ではなく対戦ですが『スーパーストリートファイターⅣ』のアーケード待ち受けもそうで、おなじみといえばおなじみ。ただ『ロスプラ2』が上記の作品と違うのは、そうやって入ってきたプレイヤーの行動のバリエーションが非常に多いこと。とにかくプレイがうまくて敵をバッタバッタと倒してくれる人もいれば、列車砲の弾をせっせと運んでくれる人もおり、はたまたAKの群れに勝手に突っ込んでいってハデに散る人もいたりする（↑自分は主にコレ）。もちろんそういった状況下でボイスチャットによるコミュニケーションをとりながらプレイするのも楽しいと思いますが、誤解を恐れずに言えば、超個性的なAIのNPCとプレイするような楽しみ方を味わうこともできるんです（もちろん、ゲーム中のアクションについては最低限のマナーを守ったうえで、ですな）。さらに、本作ではマニュアルやゲーム中のヘルプで語られない部分がとにかく多い！　「インジェクションガンの効果ってなに？」とか「列車砲の火事ってどうやって消すの？」とか。そういう意味では手取り足取りというイメージとは対極にあり、アクション自体の難易度も決して低くはありません。そんな本作をTPS&FPSが苦手な自分が最後までクリアできたのは、やっぱりいつのまにか部隊に参入し、そしてまたいつのまにかいなくなる無数のプレイヤー達がいたおかげだったと思います。わからない武器やVSの使い方、装置の操作のほとんどは、彼らの行動から学んだといっても過言ではありません。国籍もさまざまで、年齢も立場もわからない無数の雪賊＝プレイヤー達。そんな誰かと〝ゆるく〟つながりつつ、決してゆるくない激戦を戦い抜く。その感覚は、ひょっとしたらゲームでのみ可能なコミュニケーションの形なのかもしれません。

ちなみに現在は麗隊のレベルも無事40を超え、気づいたらかなりの時間をプレイしている自分ですが、オンライン対戦のランクはいまだ10級（笑）で、あいかわらず対戦はチョー苦手。悔しいので今後はこちらの方面も精進したい所存です。といいつつ、今日も麗隊でどこかの誰かのキャンペーンのために助っ人をする毎日。ハテナボックスもまだまだ欲しいし！　まあ、こんなヘタレプレイヤーでも、こんなプレイスタイルで楽しめるということで、普段オンラインゲームに慣れていない方々も、ひとつ惑星EDN-3rdまでやって来てみてはいかがでしょうか？　アクションが苦手でもEASYならなんとかなりますって！

（おしょう）

ここでしか読めない情報がテンコ盛り!
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder

ニュースフォルダ



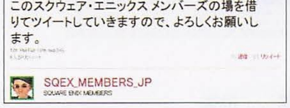
HOT TOPICS 電撃ゲームス ホットトピックス

スクウェア・エニックスが同社初のTwitter（ツイッター）ユーザーイベントを開催!!

『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』のギネス入りを表す賞状を橋本さんが持ち、参加者全員でケータイを構えてそれを撮影。イベントは終始アットホームな雰囲気で進行していた。

ユーザーとメーカーの間の垣根がかなり低くなったのを感じたイベント

スクウェア・エニックスの役員会議室で開かれたこのイベントは、同社の会員制サイト“スクウェア・エニックス メンバーズ”のTwitterオフィシャルアカウントの中の人を橋本真司氏が担当することになったことから始まった。当時、同社社長の和田洋一氏がTwitterを始めていたが、そこには社員にもTwitterに触れておいてほしいという思いがあったという。


こんばんは、プロデューサー橋本です。今後はこのスクウェア・エニックス メンバーズの場を借りてツイートしていきますので、よろしくお願いします。

SQEX_MEMBERS_JP
SQUARE ENIX MEMBERS

◀Twitterオフィシャルアカウントで、橋本氏が担当することを明かした最初のつぶやき。日付を見ると、2010年2月18日とある。

このイベントは「カフェブレーク」と名付けられ、その名のとおり、クリエイターと参加者とが一緒に飲み物などを飲みながらゆっくりと交流できるものとなっていた。参加者は事前にメンバーズサイトで応募し、抽選によって決まった14人。応募総数は500超ということなので、なんと当選倍率は30倍以上！

イベントはまず『フロントミッション エボルヴ』のお披露目から始まった。橋本氏は本作のプロデューサーを務めていることから、流れるようなプレイでゲーム内容を説明。そして次に用意されたのはなんと、PC版の本作を使った3D映像のデモ！　スタッフのプレイで立体的に見える映像に、参加者は心を奪われていたようだ。

そのほか、橋本氏も含んだ『ブラーレーサーズ』での8人対戦や、サプライズゲストとして登場した『ニーア』プロデューサーの齊藤氏とのネタバレ多数のトークなど、本イベントならではのクリエイターとユーザーの距離がかなり近づいた時間となった。

イベントの最後には、『FFVII』関連の海外製グッズや伏せ字なしの『ニーア』の台本など、まさに普段は見られない、お宝ともいえるグッズ類を公開。参加者はそのアイテムの1つ1つに感嘆の声を上げていた。









①**PC版『フロントミッション エボルヴ』で3D体験！**：専用のメガネを装着して3Dに浮き上がる画面を発売前に見られる貴重な時間。記者も体験したが、煙の巻き上がりや爆発などがよりリアルに見えたほか、自分のヴァンツァーが立体で見えることにちょっと感動。②**休憩中にはケーキが**：橋本氏の家から持ってきたというスイス製の食器（写真左にある2段になったもの）に注目が集まった。③**7月22日発売のRCG『ブラーレーサーズ』を使ったマルチプレイ体験会**：実在するクルマを使い、リアルっぽく見えながらアイテムを使った妨害がウリの本作。女性の参加者も多かったが、手軽に遊べるゲーム性を楽しんでプレイできたようだ。④**『ニーア』プロデューサー齊藤氏によるプレゼント大会**：イベント中に行われたじゃんけん大会に勝ったラッキーな5名にはサイン付きポスターやサントラ、特製チロルチョコが齊藤氏から直接手渡された。



注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス

三国志をモチーフにした人気アーケードトレーディングカードゲーム『三国志大戦』。その最新バージョンとなる『WAR BEGINS』の情報をお届けする！

ARCADEを愛する者



レノソ

『三国志大戦』シリーズをやりはじめて早5年。空気を吸うような感覚でお金を投入していたら、いつの間にか「レノソモード」という言葉ができていました。

※レノソモード：試合に負けて熱くなり、精彩を欠いたプレイで大幅に階級を落としていく状態

待望の新バージョン『WAR BEGINS』がついに稼働!!

三国志大戦 WAR BEGINS



自由な操作性と戦略性の高さが魅力のアーケードトレーディングカードゲーム『三国志大戦』。その最新バージョン『WAR BEGINS』がつい先日稼働となった。今回はその最新情報を徹底チェック!!

新要素&新カード情報を公開！

新たなシステムや計略、カードが追加されただけでなく、海外とのオンライン対戦が可能となった最新バージョン『WAR BEGINS』。今回は追加された新システムや計略、新カードについて紹介していく。



◀『3』で排出停止になっていた武将カードが新イラストで登場。計略も新しくなっているのでいち早く入手したい！

三国志大戦3 WAR BEGINS

- セガ ●稼働中 ●ACT
- 操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
- プレイ料金：1プレイ¥300

新要素1 軍師成長

特訓が一騎討ち仕様に！

一定のタイミングでボタンを押していた特訓が、一騎打ちと同じシステムへと変更。横に流れていくバーをタイミングよく押して成長させよう。"一騎討ちを制するものはゲームを制する"といっても過言でないほど、このゲームにとって一騎討ちの勝敗は重要なもの。ここぞという勝負どころで涙を飲んでいた君主は、一騎討ちを得意にして、勝率を上げていってほしい。



◀練習は実戦と同じ仕様で行われる。一騎討ちを苦手としている人には、いい練習にもなる!!

兵書の購入も可能に！

これまで軍師訓練時の兵書探索や対戦後の報酬でしか入手できなかった兵書が、自由に購入できるようになった。自分の使用するデッキに合わせて、装備する兵書を変更できるのはうれしい。



◀一度取得した兵書であれば、「兵書購入」から自由に付け替えることができる。

新要素2 操術

カードを回転させると効果が上昇！

計略効果中に武将カードを回転させることで、突撃ダメージのアップや乱れ撃ちといったプラス効果を一定時間付与する新計略「操術」。操作が複雑になるので使いこなすには相応の技術が必要だが、そのぶん威力は折り紙つき。「英傑伝」などで何度も練習を繰り返し、全国対戦で確実に利用できるようにしたい。



▲一見すると通常の車輪効果と変わらないように思われるR張雲の計略「旋風の槍術」。しかしカードを回転させることで変化が起こる。



▲カードを回転させると武力上昇、移動速度上昇、大車輪の効果がプラス。ただし、効果発動中は自身が受けるダメージ量も増えてしまう。

新要素3 旋略

カードの向きで計略が変化！

カードの向き（上下）を変えるだけで、2種類の計略が使用できる「旋略」。それぞれの計略を状況に応じて使い分けることで、臨機応変な戦い方ができるはずだ。ただし、カードの向きを間違えたまま計略を発動してしまうと、取り返しのつかないことになる場合もあるので、よく注意して使いたい。



◀「旋略」持ち武将をデッキに1枚入れるだけで戦いの幅は格段に広がる。

カードが上向きの場合



◀UC張承の「旋略・神速特攻」は、カードが上向きだと「神速戦法」の効果が得られる。ほかの味方部隊を相手に乱戦させてから連続突撃を決めよう。どちらの計略を選択中なのかは、士気ゲージ横とミニマップに表示される。

カードが下向きの場合



◀下向きの場合は、武力と攻城力が上昇する「特攻戦法」に早変わり。城門付近で使用すれば一発逆転も可能だ。この武将に限らず「旋略」は、2種類の計略を状況に応じて使い分ける判断力が必要。戦術眼を磨こう！

今回のコラボは小学館で活躍する作家陣！

カード追加のたびに楽しみにされる有名作家とのコラボレーションイラスト。これまで「横山光輝 三国志」や「蒼天航路」といった作品が登場し、人気を博してきたわけだが、今回はなんと小学館で活躍する作家とのコラボが実現！「伝染るんです。」の吉田戦車氏や「バンビ～ノ！SECONDO」のせきやてつじ氏といった作家が、三国志の武将達を自分流にアレンジして描いている。本誌でもいくつかのカードを紹介しているが、その全容は自分の目で確認しよう！

新たに登場するカードを公開!!

100枚以上追加された新カードからいくつかを紹介。小学館とのコラボも必見だ！

魏

騎兵軍団に新戦力が参加

魏には強力な騎兵が加わった。まずは「百億の男」で知られる国友やすゆき氏がイラストを担当したR張郃。計略「地獄からの復活」は、武力上昇と引き換えに自城にダメージが入るが、効果中は徐々に城ゲージが回復していくというちょっと特殊なものとなっている。一方、SR夏侯淵の「魏国の礎」は、カードが上向きであれば自身が撤退して全体を強化、下向きであれば範囲内の味方を撤退させて単体超絶強化の効果が得られる旋略だ。状況によって使い分ければ、戦局を有利に運べる！



R 張郃

◀魏の五将軍の1人。元は袁紹の部下だったが、敗戦の濡れ衣を着せられたため、曹操軍に加わった。



SR 夏侯淵

◀従兄弟の夏侯惇とともに曹操の両翼を担った重臣。行軍が素早く、奇襲作戦を得意とした。

蜀

アフロと土竜が登場！

蜀の新カードには「ビッグコミックスピリッツ」で絶賛連載中の作者2人が参加。R馬謖は「さすらいアフロ田中」ののりつけ雅春氏が担当。自身が撤退して士気を増やす懐かしの計略「泣斬馬謖」を持っているが、戦闘中に1回しか使用できなくなった。一方のR馬岱は「土竜の唄」の高橋のぼる氏がイラストを担当。計略「土竜の猛進」は、兵力が少ないほど武力が上がり、一定以上武力が上がると移動速度アップや大車輪効果など、さまざまなプラス効果が得られる。



R 馬謖

◀蜀の名軍師・諸葛亮に見込まれていたが、命令に背いて出兵し敗北。責任を問われ、処刑されてしまう。



R 馬岱

◀馬超の従兄弟。魏延の部下を務めるが、彼が反乱を起こすとすかさず斬り殺し、事態を収めた。

呉

プレミア感満載の新SR！

計略「最終兵器」でわかるとおり、SR小喬は「最終兵器彼女」で有名な高橋しん氏が担当。計略は、使用するたびに威力が上昇し敵城にダメージを与える。次に紹介するのは、見た目からして山岡士郎なSR孫策。もちろんイラストは「美味しんぼ。」の花咲アキラ氏によるものだ。計略「究極の大号令」は、範囲内の味方の武力が上がり、さらに味方の特技に応じて追加効果が得られる。そういえばSR孫策には山岡士郎と同じように偉大な父親がいたが、彼は登場するのだろうか？



SR 小喬

◀周喩の妻。姉の大喬とともに「江東の二喬」と評され、その美貌は三国中に伝わっていたそう。



SR 孫策

◀孫堅の長男。「江東の小覇王」の異名を持ち、若いうちからその才能を発揮していた。

群雄

闇金＆鉄腕がカードに！

どこかの借金取りに似ている冷たい目つきのR李儒は、「闇金ウシジマくん」の真鍋昌平氏が描いている。計略「闇の取り立て」は、攻城力が上がり、さらに敵城ダメージを与えたら自城ゲージが回復するという、まさに借金取りな仕様だ。甘い汁を吸わせたら、一気に巻き上げる寸法なのだろうか。一方、見るからに勇ましそうなR呂姫は、「鉄腕バーディーEVOLUTION」のゆうきまさみ氏が担当。武力差のダメージ計略「鉄腕気炎撃」も父親譲りの威力を発揮するに違いない！



R 李儒

◀董卓に仕えた軍師。帝を毒殺したりなど、目的のためなら手段を選ばない冷徹な人間だった。



R 呂姫

◀三国志最強の武将・呂布の娘。父親譲りの腕力と勇猛さは、男顔負けだったそうだ。

漢

アッと驚く計略効果！

ついに漢軍にも騎馬単デッキ向けの計略が登場。SR馬騰の「決起の神速号令」は、国力に応じて威力が変化する神速号令だ。しかも国力が増えるたびに武力と突撃ダメージが上昇していくので、国力3で発動したときの威力は相当なものになるだろう。そして次に紹介するUC袁術は、計略のユニークさが目を引く。「偽帝の秘密兵器」は、武力と城攻撃力が上がるだけでなく、なんと自身が巨大化！　乱戦範囲が広がるので、より多くの敵部隊に対してダメージを与えることができる。



SR 馬騰

◀馬一族の頭領で、馬超の父。背が高く、武勇に優れ、忠義に厚い正義漢だったといわれている。



UC 袁術

◀漢の名門・袁家出身の武将。伝国の玉璽を手に入れたことをきっかけに自ら皇帝を名乗った。

Arcade Column　アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私　第10話

失恋の傷はゲーセンで癒せ!?

突然ですが、みなさんがゲームを始めたきっかけって何ですか？　僕はお恥ずかしながら失恋でした。今から思えば、心に空いた穴を何かで埋めたんでしょうね（笑）。

出会いは今から5年前。『三国志大戦』が稼働してしばらくたってからのことでした。失恋ほやほやだった僕を元気づけようと、友人がこのゲームに誘ってくれたのです。初めは乗り気ではなかったのですが、せっかく誘ってくれたのでプレイすることに。無知だった僕は、君主カードを購入し、友人から武将カードを借りるといきなり全国対戦に突入。当然のごとく負けるわけです。普通ならそこで「こんなゲームやってられるか！」となるわけですが、その1戦で手に入れたカードがSR呂布だったんです。惚れました。それからというもの、僕は彼女（『三国志大戦』）と会うためにゲームセンターに通い詰める日々。雨の日も風の日も、深夜でも早朝でも。もう会いたくてしかたがなかったのです！　カードを動かす楽しさ、負けたときの悔しさ、そしてカードを引くときのワクワク感。すべてが僕の原動力となりました。

そんな僕の思いが通じたのか、『1』のラストでギリギリ覇王になることができました。デッキは全軍突撃デッキ。その頃から騎兵しか扱えない体になってしまいました……。これにはいくつか理由があって、1つは僕に『三国志大戦』のいろはを教えてくれた師匠が神速デッキ使いだったこと。2つ目は、当時、全軍突撃デッキが強かったこと。3つ目は……。忘れてしまいました。

そして時代は『三国志大戦2』へと移り変わり『三国志大戦』のSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）ができたのです。当時、僕の周りのゲーセン仲間といえば神奈川県は青葉台近辺の人達だけでしたが、SNSを通じて多くの人達と出会えました。その中には、今でもよくお世話になっている面々もいます。『三国志大戦3』になってからは、そういった交流もより深まり、何度も遠方まで車で遠征しに行くことも。いつの間にか日本各地に知り合いがいる状態になっていたわけです。こういう体験は、家庭用ゲームではなかなかできないのではないでしょうか？

そういったことの原点を辿ってみると、そこには当時の彼女との別れがありました。もしあの日、あの時、あの場所で彼女と別れていなければ、僕は『三国志大戦』というゲームをプレイすることはなかったでしょう。ゲームをプレイしていなければ、ここでこうやってコラムを書いている僕も存在しませんし、ゲームを通じて知りあえた人々との出会いもありません。そう思うと運命とは数奇なものです。1回の別れが多くの出会いや機会を与えてくれたのですから。もう少し欲を言うならば、新しい彼女との出会いもそろそろ欲しいですけどね（笑）。　（レノソ）



▲岩手遠征で一緒になった有名武将のにゃん太だょさん（手前）とカフェラテさん（奥）。こういった交流ができるのもオンライン対戦ゲームの魅力の1つです。

ついに海外とのオンライン対戦が可能に！

『WAR BEGINS』では、日本国内だけでなく、香港、台湾、韓国、シンガポールといったアジア各地とのオンライン対戦も楽しめるようになる。シリーズ史上初の試みなだけに、今後どのような変化が起こるのかはまったく予想できないが、海外プレイヤーと対戦できるということで闘志を燃やしている君主も多いはず。これまで以上に熱い戦いが繰り広げられそうだ。もしかしたら、今後はアジアだけでなくヨーロッパなどにも『三国志大戦』の熱が波及するかもしれない。



話題のPCゲーム3作品の魅力をチェック！

電撃PCゲームス Personal Computer

第2クール突入で盛り上がる『ガンダムネットワークオペレーション3(以下、GNO3)』のレポートのほか、人気シリーズのオンライン版となる2作品の情報をお届け。

PCを愛する者



佐藤ハルヲ

ネットワークゲームを熱愛するライター。『GNO3』はジオン陣営オンリーでプレイ。仕事用にミニノートPCを購入したものの、ほとんど『GNO3』専用機になっている。

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●発売中（3月1日発売） ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム）
●¥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

できるだけプレイ時間を短縮しつつ VPランキングに挑戦してみる

任務で各種ポイントを稼ぐ以外に、『GNO3』の目的の大きな柱になるのが、VPランキングを上昇させることだ。自動発生する戦闘（野戦）で獲得できるVP（戦果ポイント）をため、ランキング上位に入れるかどうか。今回は、それをテーマにプレイした1週間の軌跡をレポート！

火曜日(1日目) プレイ時間合計⇒約2時間
上位ランカーを目指し 1週間のプレイを開始！

『GNO3』のキャッチコピーの1つは「1日10分で遊べる」というもの。編成のコツさえつかめば、確かに1日10分でもある程度は勝っていけるかと思います。というのも、野戦は基本的に一切の操作が不要ですので、ときどきログインして成績をチェックし、スコアの伸び具合に応じてスキルや編成、パーツのセッティングなどを微調整するだけでいいからです。とはいえ、数多くのプレイヤーが参戦している以上、放置しているだけでVPランキングの上位に食い込む、などというのは困難でしょう。

今回は、このVPランキングの上位に名を連ねるために、どの程度の時間をプレイに費やせば可能なのか、というテーマで1週間プレイしてみることにしました。やり込み過ぎることなく、仕事の合間にプレイするくらいでも十分イケル、という結果が出ることを期待しつつ。なお、ランキングの集計は火曜日0時に開始され、土曜日23時に終了となります。ワタクシは、下の写真の編成で挑戦。初日の合計プレイ時間は約2時間で、初回集計時のランキングは31位と、まずまずのスタートでした。



◀隊長機としてギャンを配置し、「教育型コンピュータ」をセット。2番機には移動力が低いガンタンクを用意して被弾を少なくする狙い。

水曜日(2日目) プレイ時間合計⇒約1.5時間
敵の戦術を確認し フォーメーションを変更

2日目の午前中のプレイで、フォーメーションが「弱MS狙い」の敵に対するスコアが低いことに気づきました。そこで、フォーメーションを「速攻シフト」に変えてみたところ、どうも敵の攻撃がこちらの後衛、特に3番機に届かないことが多いような……。ちょっと閃いたので、ガンタンクをリックドムに変更し、さらにリックドムを3番機として配置してみることに。リックドムも搭載値とHPが低いために狙われやすいのですが、火力は十分。3番機が狙われにくいのならHPの低さは問題なく、かつ全体的な火力は高まるハズ……。さて結果はいかに。

設定したまま放置し、ドキドキしながら夜に再びログインしてみると……なんと、ランキングが一気に14位にまで上昇！ さらに上位との差も詰まっており、この調子なら夢の1枚目（7位以内。ランキング画面は1画面に7人分表示されるため）に届くかもしれません！

木曜日(3日目) プレイ時間合計⇒約5時間
ピンチかチャンスか？ 敵の編成が変わる木曜日

前日の結果に気をよくしたワタクシは、気合いで朝5時に起床してログインしました。なぜそんなことをするかというと、順調に経験値が入っていれば、それくらいの時間にレベルアップしている可能性が高いためです。ログインしてみると、やはりレベルが19に上昇。これで搭載値が＋1され、リックドムをリックドムⅡに変更できました。命中や威力の値がわずかに上昇するだけですが、1週間で1000回以上の野戦が行われる『GNO3』では、1%の違いが最終的に大きな差になってくるのです。そんなわけで、さらに調子づいたワタクシは、この日にかなりドップリとプレイしてしまいました。すでに、プレイ時間を短めにするという当初の趣旨からは完全に外れている気がしなくもないですが、こんなに成績がいいことはめったにないので仕方がないのです！



◀順位の上昇に効果的だった「速攻シフト」。突出することによる被弾を避けるため、2番機のエルメスには移動力が下がるパーツをセット。

さて、VPランキングを目標とするプレイヤーにとって大きなポイントになるのが木曜日の20時です。毎週この時間になると、野戦に出現する敵のレベルが上がり、フォーメーションも変化します。そのため、うまく対応できないと金曜日にはランキングが大幅ダウンということもしばしば。ここが1つの勝負どころです。

野戦をしばらくチェックしてみたところ、「弱MS狙い」の敵が消え、変わって「高HP狙い」の敵が配置されています。また、「強MS狙い」と「弱MS狙い」が混在する敵編成も登場しており、かなり悩ましいところ。すべてに対処する方法はなさそうなので、ワタクシは2番機にHPを上げるパーツをセットして「高HP狙い」を引きつけ、隊長が搭乗するギャンに「搭載＋」のパーツをセットして「強MS狙い」を引きつける編成にスイッチしました。

金曜日(4日目) プレイ時間合計⇒約0.5時間
僅差のランキング 上位にとどまれるか？

一夜明け、上位陣の顔ぶれに動きがありました。どうも全体的に平均スコアが落ちているようで、1位から30位までが大接戦になっています。この時点でワタクシの順位は、なんと6位！ 自身初の1枚目ということで、もう熱いなんてもんじゃありません。とはいえ、上も下も相当なダンゴ状態。わずかのミスですぐに20位くらいまで落ちそうな感じです。どうか残れますように……。

土曜日(最終日) プレイ時間合計⇒約2時間
いよいよ最終日！ 集計結果は果たして……？

前日の状況を見て、気持ちは最高に盛り上がっていましたが、この日は朝から仕事で外出続き。しかもノートPCの充電を忘れていて、日中はまったくログインできず……。気が気じゃないとはこのことです。土曜日といえば、23時から週に一度の大規模任務が実施される日。その後は集計結果の発表とイベント続きです。はやる気持ちを抑えつつ、どうにか仕事を片づけて、大規模任務の直前で帰宅。大規模任務の結果に涙したのち（ジオン軍の敗戦でした……無念）、いざ集計結果を見てみると……。みごと、みごと7位に入賞できていましたあああ!!

……いやー、当初は短いプレイ時間でと考えていましたが、あまりに調子がよかったために、結局プレイ時間がズルズル延びました。そもそも、普段は何時間も任務に没頭しているようなドップリ廃人に、1日10分しかプレイしちゃダメ、なんてハナから無理だったのです（笑）。ただし、ログイン時間の99%は野戦の状況を見ているだけでしたので、実際の操作時間はごくわずか。仕事や勉強をしながら、たまに状況を見て操作するというスタイル（つまり操作時間は10分くらい）でも、ツボにはまればランキング上位に食い込むことは十分に可能です。階級やレベルを上げて、ぜひ挑戦してみてくださいね。



◀初めてランキング表示の1枚目に入った栄光の記録。もう2度とないかも!?

『GNO3』チェック① 3体の新MSが参戦！

前号で紹介した8種類の新ユニットに続いて、さらに第2クールでの追加ユニットが3種類判明。いずれもグリプス戦役のタイミングで開発可能になるもので、エゥーゴは「百式改」、ティターンズは「ガンダムMk-Ⅱ(ティターンズカラー)」、アクシズはモビルアーマー形態にもなれる「ガザD」というラインナップ。陣営分裂後に使用することになるユニットであるため、デラーズ紛争後の移籍先を検討する際の材料の1つにもなりそうだ。

みんなで牧場物語

ぼくじょうものがたり

みんなで牧場物語

●マーベラスエンターテイメント ●今夏にサービス開始予定 ●SLG（牧場生活シミュレーション） ●基本プレイ料金無料 ※アイテム課金予定 ●動作環境：公式サイトにて公開予定 ●公式サイト：http://pc.bokumono.com/



自分だけのオリジナル牧場を作る無料で遊べるブラウザゲーム！

人気SLGシリーズ『牧場物語』がオンラインゲームとして登場。インターネットに接続するだけでプレイ可能なブラウザゲームであり、基本料金無料で楽しめる。

ゲームの舞台となるのは、未開拓地が広がる不思議な島。プレイヤーは島の森を切り開いて牧場を作り、畑で作物を育てたり牛や羊などを飼育したりしながら牧場を発展させていく。このあたりはシリーズおなじみともいえるが、特徴的なのは、ほかのプレイヤーと「ギルド」を組み、共用の大きな島で一緒に大牧場を経営できること。大きな島でしか育たない巨大な作物を協力して育てたり、みんなの役に立つ建物を相談して建てたりなど、共同作業ができるようになっている。また、ほかのギルドとさまざまなランキングを競い合うことも可能だ。

それぞれの牧場では、シリーズのマスコットとして知られる妖精「コロボックル」が仕事をしてくれる。コロボックルの服や髪型は自由に変更可能でコーディネートを楽しめるほか、特定のスキルを覚えさせるといった育成も可能であるため、やり込み要素も十分だ。



▲▶シリーズファンにはおなじみだが、作物と動物の育成→収穫物の獲得、という流れがゲームの基本。資金をためて新たな施設を建てれば、牧場はさらに豪華に。



▲プレイヤー1人につき島が1つ与えられる。森を切り開いたり岩を取り除いたりして畑や牧草地を用意すれば、牧場経営がスタート。安価な作物の種を購入してコロボックルに畑を耕してもらい、収穫物を売ることで資金を蓄えよう。



▲▶作物への水やりや、動物へのエサやりはコロボックルにおまかせ。ときには、ギルドメンバーの牧場に遊びにいってイタズラをすることも。

ダビスタオンライン DERBY STALLION ONLINE

ダビスタオンライン

●エンターブレイン ●今夏にオープンベータテスト開始予定 ●SLG（競走馬育成シミュレーション） ●基本プレイ料金無料 ※アイテム課金予定 ●動作環境：公式サイトにて公開予定 ●公式サイト：http://enterbrain.co.jp

競走馬育成SLGの金字塔が基本プレイ無料のオンラインゲームで登場！

優れたサラブレッドを育ててレースに参加させる競争馬育成SLG『ダービースタリオン（以下、ダビスタ）』。競馬ファンにはおなじみのシリーズが、PCのオンラインゲーム『ダビスタオンライン』として生まれ変わる。

本作では、参加しているプレイヤー同士で、競走馬を売買し合ったりレースに出走させて競い合ったりできる。ただし今までのシリーズと異なり、「生産者」ではなく、最初に手持ちの資金で競争馬を購入し、それを調教師に預ける「馬主」としてプレイをスタートする点が特徴だ。調教の指示を出したり出走するレースを選んだりするためには、「調教免許」を取得する必要があり、生産者としてプレイするためには牧場を購入する必要がある。

自分の競走馬のレース結果を確認するだけというお手軽なプレイを楽しんでもいいし、ほかのプレイヤーの競走馬を調教することに注力する、あるいは生産者として一大勢力になる血統を生み出すなど、プレイヤーごとに異なるスタイルの楽しみ方ができるだろう。基本プレイ料金が無料ということもあり、手軽に始められる点も魅力。夏にはオープンベータテストが開始予定なので、公式サイトなどで情報をチェックしておきたい。



▲▶出馬表を表示したまま、右上のウインドウで、パドックの様子やレースの推移を確認できる。なお、画面は出走馬を売買できる「クレーミングレース」のもの。有望な競走馬を購入するための手段の1つだ。





▲メイン画面では、所持している資金、所有馬リスト、所有馬のパラメータなどを確認可能。繁殖牝馬、種牡馬、ライバルとなる競走馬など、すべての馬は基本的にいずれかのプレイヤーが作った血統になる。



▲資金に応じて牧場を購入。牧場を購入すれば、『ダビスタ』シリーズおなじみの生産者としてのプレイが可能に。



▶自分のアバターの服やアクセサリーはカスタマイズ可能。パドックなどでアピールできるかも。

『GNO3』チェック② 新兵募集キャンペーン！

第2クール突入を記念して、『GNO3』では現在「新兵募集Wキャンペーン」が実施されている。2010年6月1日から7月14日までにソフトを購入し、新規会員として登録すると、抽選でウェブマネーポイントが当たるほか、ゲーム内で使える「マ・クベの壺」がもれなく配布される。なお、「マ・クベの壺」は第1クールからのプレイヤーから見ても垂涎という、極めて強力なパーツ。パーツはクールが変わってもずっと使えるため、参戦を検討している人はキャンペーンを活用しよう。

『トトリのアトリエ』旋風がランキングで吹き荒れる！

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング+α

http://news.dengeki.com/

今回の電撃オンラインアクセスランキングは普段よりも硬派なゲームが多数ランクイン。そのなかでも8位にランクインした『トロピコ3』は異色のレビューでした。

集計期間 5月6日～6月2日

ACCESS RANKING

5～6月のニュースランキング 1位～30位

1 ツタージャなど新ポケモン公開！『ポケモンブラック・ホワイト』新情報続々 5月15日
『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』に次ぐ、『ポケットモンスター』シリーズの完全新作が登場。記事では序盤に出会う3匹のポケモンが公開されている。

2 2周目からが本当の『ニーア』だ！ 王道で問題作(!?)な『ニーア レプリカント』レポ 4月21日
前月に続き今月も『ニーア』プレイレポがランクイン！ 18位と23位にもコンプリートガイド＋設定資料集の記事がランクインしており、まだまだ人気は高いことがわかる。

3 前作に登場したクーデリアが就職!?『トトリのアトリエ』のギルド情報をお届け 5月28日
6月24日に発売予定のPS3『トトリのアトリエ』。前作『ロロナのアトリエ』と同じ世界観の今作は、前作で登場したキャラクターの成長した姿を見られる。

4 『トトリのアトリエ』新情報公開！ バトルシステムやキャラクターを掲載 5月11日
3位に続き、2連続で『トトリのアトリエ』がランクイン！ 記事では本作からの新キャラクター「メルヴィア」のほか、戦闘のシステムが公開されている。

5 映像化されていない機体が初参戦！『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』新情報 4月30日
今秋稼働予定のAC『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』。本作の特徴の1つは、これまで映像化されていない作品のMS(クロスボーン ガンダムX1改など)が参戦すること。

6 『ラグナロクオンライン』次期アップデート内容を大公開!! 気になる3次職は!? 5月1日
PCゲームでは珍しく上位にランクインすることが多い『ラグナロクオンライン』の記事。前号の28位から大きくランクアップして6位にランクイン！

7 ダオスを追う謎の女性キャラ！『テイルズ オブ ファンタジア なりダンX』 5月24日
2010年発売予定のRPG『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX』。記事では重要人物のダオスを追って時間を越えてきた女性・ロンドリーネを紹介。

8 独裁者となり東西冷戦の狭間で甘い汁を吸うユーモラスな箱庭ゲー『トロピコ3』 5月11日
カリブ海に浮かぶ島の独裁者となって島を統治していくSLG『トロピコ3』。本作の魅力を余すところなく伝えたこのプレイレポートがWebを中心に話題になった。

9 日本一の最新作は"15分の記憶"をめぐるミステリアスAVG『セカンドノベル』！ 5月6日
日本一ソフトウェアが放つPSP用AVG『セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶』。15分しか記憶がもたない友人・彩野との再会を経て、5年前に起きた事件を探る。

10 【FF特集】クリスタルが紡ぐ『FF』シリーズの集大成！『FFIX』の魅力、紹介します 5月28日
PSNのゲームアーカイブスでPS時代の『FF』が配信中！ なかでも一番人気の『FFIX』を、当時むさぼるように遊んでいたライターが語り尽くす！

11 『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』に『00』の2機体が登場！ 新システムも公開 5月26日

12 【FF特集】思い出を振り返りながら一世を風靡した名作RPG『FFVII』を紹介！ 5月28日

13 続編の構想もあった――Xbox 360版『ファントム』虚淵玄さんインタビュー 5月24日

14 【月刊ラブプラス出張版】DS『ラブプラス+』開発スタッフに聞いた"9のプラス" 5月13日

15 『Another Century's Episode:R』紅蓮やボン太くんなど使用可能な機体を公開 5月21日

16 【FF特集】あの衝撃を再び！ ゲームアーカイブスで『FFVIII』を振り返る!! 5月28日

17 【ぶるたま】タオカカとアラクネが『BB CS』キャラ紹介に登場ニャスよ～ 5月6日

18 5月28日発売の『ニーア ザ・コンプリートガイド+設定資料集』を紹介(前編) 5月14日

19 透明なスカートに目が、目が!! 電撃PS『トトリのアトリエ』記事アーカイブ第1弾 6月1日

20 『ポケモンブラック・ホワイト』伝説のポケモン・レシラムとゼクロムを公開！ 5月29日

21 『ストライクウィッチーズ 白銀の翼』各ウィッチの性能や新着画像を一挙公開！ 5月11日

22 『THE IDOLM@STER STATION!!!』イベントレポ！ 今井さんのホッペにWキス!? 5月6日

23 ここまで見せる?『ニーア ザ・コンプリートガイド+設定資料集』紹介(後編) 5月26日

24 【ぶるたま】『BB CS』が誇るダイナミックパティなライチ&テイガー出陣！ 5月19日

25 PSP版『CHAOS;HEAD NOAH』のオープニングムービーと基本情報を紹介！ 5月8日

26 『リトルバスターズ!Converted Edition』がPSPに移植決定！ 5月30日

27 【ぶるたま】格ゲーは楽しいものなんだ――『ブレイブルー CS』インタビュー第1回 4月30日

28 『あのすば』再装版は「期待しないでください」? 自転車創業にいろいろ聞いた 5月3日

29 爽快で痛快な2D格闘ゲームが誕生！『エヌアイン完全世界』は6月稼働予定 4月30日

30 機動力を武器に自由なゲーム作りを！ ウィッチクラフトの金子彰史さんに迫る 5月18日

ニュースの裏側を大公開!! DOLフラッシュバック

出席者

アクティ 買うソフトが多すぎて消化できるのかどうか不安に駆られている。俺、E3が終わったらゲームしまくるんだ……。

キャナ☆メン 最近まで長期入院していたものの、復帰して早々に取材で各地を飛び回る剛の者。このコーナーで語るのは、実は初めて。

●始めに出会うポケモンは格別

キャナ☆メン： まずは2位にダブルスコアに近い差を付けた『ポケットモンスター』の記事から行きましょうか。

アクティ： やはり本シリーズの記事は、主人公が最初に渡されるポケモン、パッケージに描かれるキーとなるポケモン、この2つのヒキが強いですね。

キャナ☆メン： カネキングに聞いてきたんですけど、このレシラムとゼクロムという2匹のポケモンが追加されたことで、ちょうど累計500種類らしいんですよ。

アクティ： カネキングはうちのポケモン博士ですからねぇ。彼に語らせたら一晩中話してますね。

キャナ☆メン： ちなみにこれが僕の話せる唯一のポケモンネタです。シリーズをやったことがないので。

アクティ： やったことないのか！

●まだまだ人気の『ニーア』

アクティ： タイトル自体がWebで話題になったこともあって、まだまだ『ニーア』の発売直前プレイレポが読まれているみたいですね。

キャナ☆メン： ちょうどこの記事が公開されたとき、僕は入院してたんですけど、そこで見ててすげぇ見出しだな、って思いましたよ。発売前なのに2周目って言っちゃってるって……。

アクティ： 発売前のタイミングとしては異例でしたね。あえて付けたこの危険な見出しをよく許してくれたもんだ。そうそう、攻略本＆設定資料集の記事もランクインしていますね。これもWebで見る限り評判がいいみたいです。

●電撃PSと『トトリ』やってます！

アクティ： 19位に入っている記事は、電撃PSに掲載されたページをアーカイブとしてそのまま載せているんです。今後も電撃PSと協力して紹介していきます。今の担当者も『ロロナ』のためにPS3を買っていたくらいですから。気合いの入った記事を期待していてください。

電撃オンライン スタッフコメント

急に暑くなり、アイスが止まらないkbjです。今回のランキングで気になったのは『ニーア』。4月21日に掲載され、ソフトが発売されたのにもかかわらずアクセスがあるというのは珍しいこと。見出しに"2周目"とあることから、ゲームクリア後に再度読まれる人も多いのかもしれません。そんな『ニーア』ですが、「電撃PS」＆「電撃の攻略本」スタッフが力を合わせて作った攻略本＆設定資料集が絶賛発売中です。かなりすごい内容なのでぜひお手に取ってご覧ください！

News & Goods Information

コーナー拡大により、紹介できるトピックスの数がアップ！ グッズの最新情報からオトクなキャンペーンまで、電撃ゲームスがオススメする見逃せない情報が満載だ！

News PSP『鋼の錬金術師 約束の日へ』の追加ミッションパスワードを公開！

5月20日に発売されたPSPのACT『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ』。本作はパスワードを入力することで新たなミッションが追加される方式を採用しているが、今回そのパスワードが一部公開されたので紹介しよう。公開されたミッションのパスワードは8つ。どのミッションも本編クリア後でも苦戦するほどの手応えがあるものとなっている。パスワードを入力するにはゲーム起動後に「SPECIAL→パスワード入力」とメニューを進めればオーケー。下の表と同じようにキーやボタンを入力しよう。

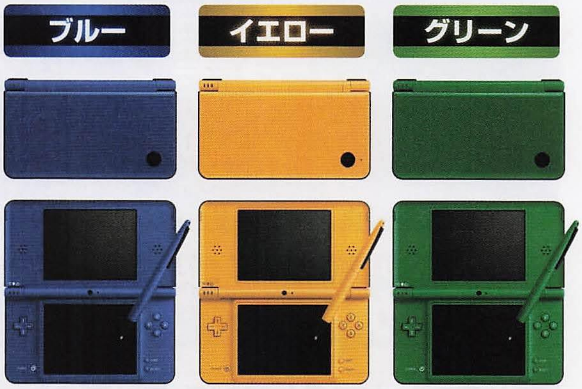


DATA 鋼の錬金術師 約束の日へ
- バンダイナムコゲームス
- 発売中
- 価格：￥5,229（税込）

ミッション名	パスワード
「二人の女傑」	↑→↓←↓→↑←
「2つの魂の絆」	○×↓→←△○→
「5人目の人柱？」	△↑□←○→×↓
「最強の女性陣」	↑↑↓↓←→×○
「不倶戴天の敵」	×○→←↑×↓→
「永遠の暇」	↑△○→□↑×←
「不死の軍団」	△×→↑○→□□
「扉の前」	↓↓×←△→→○

Goods 「ニンテンドーDSi LL」に新色が追加！ 値下げも！

任天堂は6月2日、「ニンテンドーDSi LL」に"ブルー""イエロー""グリーン"の3色を追加し、従来の￥20,000から￥18,000に値下げをすると発表した。新色＆新価格の実施は6月19日から。従来の"ダークブラウン""ナチュラルホワイト"も併売される。「DSi」も値下げされ、￥18,900から約￥3,000引きの￥15,000となる。「DS Lite」は￥16,800からオープン価格となる。



DATA ニンテンドーDSi LL
- 任天堂
- 新色：ブルー、イエロー、グリーン
- 価格：￥18,000（税込）

News KONAMI直営店が東京ミッドタウンに開店！

KONAMIは7月23日に、同社のアンテナショップ兼ショールーム「コナミスタイル 東京ミッドタウン店」を東京ミッドタウンイーストの地下1階にオープンする。取り扱う商品は、同社製品のほか、同社流通を利用している他社製品など。最新情報は順次、右記のサイトで発表される。



DATA コナミスタイル 東京ミッドタウン店
- 場所：東京ミッドタウンイーストB1
- 開店日：2010年7月23日（金）
- 営業時間：10:00～21:00
- http://www.konamistyle.jp/

News 「PSN Home」でパブリックビューイング！

6月11日に開催された4年に1度の祭典「FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会」。これに合わせて、「PS Home」ではエリア「FevaArena」にて『2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会』を利用した全64試合のシミュレートをみんなで鑑賞できるイベント「Feva Simulation」を7月14日まで開催。試合予想なども行っており、予想を当てることでリワードと交換できる「Feva Point」がたまる。



DATA FevaArena（フィバアリーナ）
- 開催場所：PS Home内FevaArena
- 期間：7月14日まで

News 「どこいつ.com モバイル」がリニューアル！

「どこいつ.com モバイル」はSCEの看板タイトル『どこでもいっしょ』のキャラクター達の待受や絵文字、ゲームアプリなどがダウンロードできるケータイサイト。リニューアル記念企画として、毎日の運勢を占ってくれる「トロッとカード」のダウンロードが開始された。合わせて、ファンタジー世界でトロが大冒険を繰り広げる「トロのファンタジー物語」が毎週配信されている。そのほか、従来の星座占いに加えて、毎週更新される心理テスト「心理相談所」も開設されている。

DATA どこいつ.com モバイル
- 対応キャリア：iモード、EZweb、Yahoo!ケータイ
- 価格：月額￥315（税込）



News DS『こち亀 一攫千金大作戦』でゲーム化される読者人気エピソードを発表！

6月17日に発売されたDS『こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国！負ければ地獄！両津流 一攫千金大作戦』では、読者投票による原作の人気エピソードのゲーム化が行われている。今回は上位3つのエピソードを紹介する。

3位は119巻に収録された"両さん 板前になる!?の巻"。2位は59巻に収録された"おトイレ貸してくださいの巻"。そして1位は129巻に収録された"両さんの「犬の生活」！の巻"となっている。



▶ゲーム中タイトルは「両津勘吉のバイト生活」。うまく配膳を進めていこう。



▶ゲーム中タイトルは「天国と地獄?」。断水中の派出所を脱出しトイレを探せ。



▲ゲーム中タイトルは「両津が麗子のペット？」。贅沢な暮らしをしているペットの犬「セアラ」になりきって甘い汁を吸え！

DATA こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国!負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦
- バンダイナムコゲームス
- 発売中
- 価格：￥5,040（税込）

●フェスティバルが待ち遠しい
キャナ☆メン：『テイルズ オブ』シリーズ担当です。雑誌が出る頃には「テイルズ オブ フェスティバル」は終わっていますが、これを収録しているときはまだでした。実際の模様は6月5日のDOLのニュースを見て下さい。フェスティバルについて何もわからないのが残念ですね。
アクティ：そういやこのシリーズの新作についてはいつも噂が流れるよね。
キャナ☆メン：「Tales of Paradise」なんてのもあったりして、お前それ海外のアーティストのアルバムじゃねぇか、みたいやりとりもありましたよ。
アクティ：ちなみにそれはドイツのバンド「CHRYZTYNE」のアルバム名です。

●DOLらしからぬガチゲーレビューです
アクティ：『トロピコ3』はDOLらしくないゲームなのにPVが伸びましたね。
キャナ☆メン：このレビューを読んで、どんなゲームなのか興味を持ちましたよ。
アクティ：実際におもしろいゲームなんですけど、そのまま紹介してもたぶん伝わらないだろうなと思って、東西冷戦状態の狭間にある世界の立場みたいなものも説明しているというわけですね。
キャナ☆メン：めちゃめちゃ濃かったですよね。全部読むのも大変だった。で、発売日に行ったら新宿のゲームショップでも売り切れてて見つからなかった。
アクティ：お店としてもこの手のタイトルは冒険ですからねぇ……。

●情報を遮断して楽しみたい
アクティ：9位に入った『セカンドノベル』は個人的にはとても楽しみにしているゲームで、事前情報を入れたくないので、記事のチェックもほかの人にまかせちゃってるくらいです。
キャナ☆メン：体験版とかも配信されてますよね。DOLでも配信していますが。
アクティ：発売前は絶対に触りません。

●PS時代の『FF』特集やってます！
アクティ：この『FF』特設サイト、実はPSNからサイトへのバナーリンクが貼ってあったんですよ。本が出る頃にはもうないかもしれませんが……。
キャナ☆メン：この特設サイトはPS3からでも見やすかったです。シンプルで。
アクティ：あと、アーカイブスのランキングとこのランキングの順位が同じなのも特徴ですね。ちなみに特設サイトの記事の並びも同じなんですよ。
キャナ☆メン：このあたりのタイトルはプレイしていた人が多いので、思い出がポコポコと出てくるんですよね。
アクティ：今、特設サイトでは読者からいただいたコメントも公開しているので、ぜひとも見てみてください。

電撃オンライン スタッフコメント
アクティです。この号が出るころにはE3が終わってるんだよなーと思いつつ。今年は何が発表されたのか、電撃オンラインで記事がアップされているハズなので、ぜひご覧ください。そして個人的にはE3よりも注目している『アイドルマスター』 5周年記念イベントも近いですね。7月上旬のイベント時期にあわせて、『アイドルマスター』特設ページを刷新予定ですのでお楽しみに。この原稿を書いている今、なーんにも準備ができていないけど気にしない。気にしないぞ！



人気シリーズ最新作が100万本突破&連続1位を獲得

電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 5月3日～5月30日

ワールドカップ直前という時期もあり、SPGとSLGのサッカーゲームが5本もランクイン。ランキング30位以内では、14本が新規タイトルとなっている。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

人気シリーズ同士の競争は、『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』が『スーパーマリオギャラクシー2』を抑えて2号連続で1位を獲得。

1 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.04.28

月間：48万9145本
累計：112万860本



約49万本の販売数により、累計販売数は100万本を突破。モンスターの育成、配合に熱中するユーザーが続出しているようだ。

2 スーパーマリオギャラクシー2

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■10.05.27

月間：35万4440本
累計：35万4440本



重力を生かしたアクションを駆使して冒険していく『マリオギャラクシー』の続編。ファンにとってはヨッシーの登場が嬉しいところ。

3 METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

PSP ■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29

月間：26万5362本
累計：67万4088本



プレイするほど新しい発見があり、やり込み要素も豊富なシリーズ最新作。まだまだランキング上位にとどまっていそうな勢いがある。

4 LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

PS3 ■カプコン ■ACT ■¥7,990 ■10.05.20

月間：11万8788本
累計：11万8788本



自由度が高く、SF作品としての魅力にも溢れるTPS最新作。Xbox 360版も13位にランクインしている。巻末の漫画もチェック！

5 New スーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03

月間：9万6288本
累計：385万1272本



発売から1年半が経過しても、まだまだ売れ続ける『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』。次号でも上位にランクインしていそうだ。

順位	タイトル	データ	月間	累計	機種
6	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥6,980 ■10.05.20	8万3244本	8万3244本	PS3
7	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	■バンダイナムコゲームス ■S·RPG ■¥6,090 ■10.05.27	8万3142本	8万3142本	DS
8	マリオカートWii	■任天堂 ■RCG ■¥5,800 ■08.04.10	6万7926本	273万9058本	Wii
9	トモダチコレクション	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18	6万6274本	314万5119本	DS
10	Wii Fit Plus	■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01	5万3403本	191万8121本	Wii
11	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	■セガ ■SLG ■¥5,500 ■10.05.27	5万1716本	5万1716本	DS
12	スーパーストリートファイターⅣ	■カプコン ■FTG ■¥4,990 ■10.04.28	4万6347本	13万3574本	PS3
13	LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）	■カプコン ■ACT ■¥7,990 ■10.05.20	4万127本	4万127本	Xbox 360
14	ニーア レプリカント	■スクウェア・エニックス ■A·RPG ■¥7,800 ■10.04.22	3万8594本	12万7294本	PS3
15	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥4,980 ■10.05.20	3万8570本	3万8570本	PSP
16	ポケモンレンジャー 光の軌跡	■発売：㈱ポケモン 販売：任天堂 ■A·AVG ■¥4,800 ■10.03.06	3万5242本	46万3859本	DS
17	プロ野球スピリッツ2010	■KONAMI ■SPG ■¥5,980 ■10.04.01	3万3900本	18万2813本	PSP
18	Wii Sports Resort	■任天堂 ■SPG ■¥4,800 ■09.06.25	3万3408本	191万2261本	Wii
19	モンスターハンターポータブル 2nd G【PSP the Best】	■カプコン ■ACT ■¥2,100 ■09.12.24	3万2889本	32万6392本	PSP
20	メダロットDS カブトバージョン	■ロケットカンパニー ■RPG ■¥5,040 ■10.05.27	3万1725本	3万1725本	DS
21	New スーパーマリオブラザーズ	■任天堂 ■ACT ■¥4,800 ■06.05.25	2万9198本	558万5069本	DS
22	メダロットDS クワガタバージョン	■ロケットカンパニー ■RPG ■¥5,040 ■10.05.27	2万6519本	2万6519本	DS
23	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥4,980 ■10.05.20	2万5190本	2万5190本	PS2
24	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥5,229 ■10.05.20	2万3828本	2万3828本	PSP
25	プロ野球スピリッツ2010	■KONAMI ■SPG ■¥7,980 ■10.04.01	1万9203本	14万7863本	PS3
26	キャプテン翼 激闘の軌跡	■KONAMI ■SPG ■¥5,250 ■10.05.20	1万8465本	1万8465本	DS
27	2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会	■エレクトロニック·アーツ ■SPG ■¥5,040 ■10.05.13	1万7293本	1万7293本	PS3
28	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人【アルティメットヒッツ】	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥2,940 ■10.03.04	1万6653本	12万8769本	DS
29	薄桜鬼 遊戯録	■アイディアファクトリー ■AVG ■¥6,090 ■10.05.13	1万5915本	1万5915本	PSP
30	みんなのおすすめセレクション ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード2 目覚める勇者	■バンダイナムコゲームス ■A·AVG ■¥2,800 ■10.04.22	1万4369本	2万9363本	Wii

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）』の記事内にあった、新米雪賊の訓練日記がおもしろい。今後もこういう企画が増えると嬉しい（27歳、女性）／漫画「ロスト プラネット バウンドレイブン」の絵がカッコいい。戦場のリアル感がたまらない（15歳、女性）

Readers 読者購入ランキング TOP30

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

ゲームソフト売り上げランキングで3位の『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』が、初登場でトップを獲得した。

1 METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
PSP ■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29 — 22412 Point



ゲームソフト売り上げランキングでは3位だが、読者購入ランキングでは1位を獲得。次号でも上位にランクインされるだろう。

2 ニーア レプリカント
PS3 ■スクウェア・エニックス ■A・RPG ■¥7,800 ■10.04.22 — 21544 Point



前号より1つ順位を落としたものの、まだまだ勢いがある印象。現在、新ステージや新クエストなどで遊べるダウンロードコンテンツを配信中。

3 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.04.28 — 21005 Point



初登場で3位を獲得。DSステーションでのすれちがい配信で、さまざまな新しいモンスターが仲間になることなども人気の秘密のようだ。

4 スーパーストリートファイターIV
PS3 ■カプコン ■FTG ■¥4,990 ■10.04.28 — 20578 Point



オンライン通信による対戦が盛り上がっている本作。勝ち抜き戦のトーナメントやアレンジコスチュームのダウンロードも好評のようだ。

5 ファイナルファンタジーXIII
PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17 — 19526 Point



発売から半年が経過したこともあり、1位→2位→5位とさすがに少しずつ順位を下げてきた。だがまだまだ楽しんでいるユーザーは多そうだ。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
6	GOD EATER(ゴッドイーター)	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	19102
7	北斗無双	PS3	コーエー	ACT	¥8,190	10.03.25	18214
8	New スーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	17845
9	スーパーストリートファイターIV	Xbox 360	カプコン	FTG	¥4,990	10.04.28	17111
10	スーパーマリオギャラクシー2	Wii	任天堂	ACT	¥5,800	10.05.27	16878
11	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥8,190	10.02.04	15325
12	メトロ2033	Xbox 360	スパイク	STG	¥7,770	10.05.13	14122
13	ロスト プラネット 2	Xbox 360	カプコン	ACT	¥7,990	10.05.20	13588
14	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	DS	アトラス	RPG	¥6,279	10.04.01	13542
15	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	10.03.18	12012
16	ひまわり -Pebble in the Sky- Portable	PSP	角川書店	AVG	¥6,090	10.04.22	10522
17	みんなのテニス ポータブル	PSP	SCE	SPG	¥4,980	10.02.25	9254
18	もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!)	PSP	アイデアファクトリー	S・RPG	¥5,040	10.05.20	8925
19	クイーンズブレイド スパイラルカオス	PSP	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	09.12.17	7120
20	ゴッド・オブ・ウォーIII	PS3	SCE	ACT	¥5,980	10.03.25	6240
21	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	DS	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.05.27	6120
22	ゼルダの伝説 大地の汽笛	DS	任天堂	ACT	¥4,800	09.12.23	5005
23	デススマイルズ	Xbox 360	ケイブ	STG	¥7,140	09.04.23	4865
24	レッドファクション:ゲリラ	PS3	スパイク	ACT	¥7,140	09.08.06	4525
25	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ	PSP	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,229	10.05.20	4255
26	絶対ヒーロー改造計画	PSP	日本一ソフトウェア	RPG	¥8,190	10.03.11	3954
27	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	PSP	花梨エンターテイメント	AVG	¥6,090	10.04.28	3751
28	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	PSP	アトラス	AVG	¥6,279	10.04.22	3152
29	みんなのオススメセレクション 428 ~封鎖された渋谷で~	Wii	セガ	AVG	¥2,800	10.02.25	2987
30	アラン ウェイク	Xbox 360	マイクロソフト	A・AVG	¥7,140	10.05.27	1210

Market VS Readers 発売週の結果は、ゲームファンからの大切で重要なメッセージ

前回は、4月最終週に発売された『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』(以下『DQMJ2』)、そして『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』(以下『MGS PW』)の動向が気になる……という段階で終わっていたのですが、結果としては『DQMJ2』は売り上げランキングで第1位に、読者購入ランキングでは第3位に、『MGS PW』は売り上げランキングで第3位に、読者購入ランキングで第1位に、それぞれ入った。ランキングによって順位が逆転しているところがおもしろいのだが、販売本数的には『DQMJ2』が順当にミリオンヒットを達成したのに対して、『MGS PW』はこの時点で70万本弱。ぜひ! なんとか! 数字を積み上げていってほしいところだ。

というところで、両タイトルを使って数字いじりをやってみたい。発売から1カ月たった両タイトルの発売週の数字はどうだったか? ということについてだ。

DQMJ2
発売週 63万1715本
原稿執筆時点累計 112万860本
発売週分の割合 56.36%

MGS PW
発売週 40万8726本
原稿執筆時点累計 67万4088本
発売週分の割合 60.63%

ゲーム市場の仕組みから単純に考えれば、発売週に売れた割合の比率が高いほど、ファンからの期待値が高いという見方ができる。発売日を心待ちにして、その日がきたら飛びついて買う! というゲームファンが多いということになるからだ。ただし、それがそのまま最終的な販売本数の伸びに結びつきにくいという傾向もある。『ドラゴンクエスト』と『METAL GEAR SOLID』というシリーズのイメージを考えても、それは理解しやすいだろう。

ニーア レプリカント
発売週 6万6594本
原稿執筆時点累計 12万7294本
発売週分の割合 52.32%

また『ニーア』の話なのだが、やはり残念でならない。どう考えたって『DQMJ2』『MGS PW』よりもマニア度が高い『ニーア』の発売週分の割合が、3タイトルの中で最も低いわけがない。むしろ、圧倒的に高くてもいいくらいではないか? ここにも『ニーア』の初回出荷本数が足りなかったという事実が表れている。PS2全盛期のころの記憶で言えば、この割合は70%弱でもおかしくないくらいだ(当時、マニア度の高いタイトルでは70%が1つのラインとなっていた)。しかし……どうすれば、この結果は避けられたのだろうか……。(株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆/倉西誠一)

読者の声 『ニーア レプリカント』の手作りアイテムコーナーのために、今号を購入しました。「ニーア ザ・コンプリートガイド+設定資料集」も素晴らしかった(25歳、女性)/『ニーア レプリカント』の音楽が気に入ったので、サントラを購入しました(21歳、女性)

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

期待のソフトランキングでは、『戦国BASARA3』や『ラブプラス+』が順位を少しずつ上げていることに注目。

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください

順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	ポイント
1	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29	28512 Point
2	ニーア レプリカント	PS3	■スクウェア・エニックス ■A・RPG ■¥7,800 ■10.04.22	14200 Point
3	GOD EATER(ゴッドイーター)	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04	13552 Point
4	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.04.28	12420 Point
5	ドラゴンクエストIX 星空の守り人 [アルティメットヒッツ]	DS	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥2,940 ■10.03.04	10258 Point
6	ファイナルファンタジーXIII	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17	9142 Point
7	みんなのオススメセレクション 428 ~封鎖された渋谷で~	Wii	■セガ ■AVG ■¥2,800 ■10.02.25	8142 Point
8	スーパーストリートファイターIV	PS3	■カプコン ■FTG ■¥4,990 ■10.04.28	7685 Point
9	スーパーマリオギャラクシー2	Wii	■任天堂 ■ACT ■5,800 ■10.05.27	7412 Point
10	北斗無双	PS3	■コーエー ■ACT ■¥8,190 ■10.03.25	6256 Point
11	バイオショック 2	PS3	■ディースリー・パブリッシャー ■A・AVG ■¥7,329 ■10.03.04	6100 Point
12	レフト 4 デッド [プラチナコレクション]	Xbox 360	■エレクトロニック・アーツ ■ACT ■¥2,940 ■09.09.17	5021 Point
13	New スーパーマリオブラザーズ Wii	Wii	■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03	4520 Point
14	The Elder Scrolls IV:オブリビオン Game of the Year Edition	Xbox 360	■ベセスダ・ソフトワークス ■RPG ■¥5,040 ■10.04.22	4025 Point
15	びんちょうタン しあわせ暦(ごよみ)	PS2	■マーベラスエンターテイメント ■ETC ■¥7,140 ■07.04.26	3512 Point
16	みんなのテニス ポータブル	PSP	■SCE ■SPG ■¥4,980 ■10.02.25	2410 Point
17	もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!)	PSP	■アイデアファクトリー ■S・RPG ■¥5,040 ■10.05.20	1574 Point
18	エースコンバットX Skies of Deception	PSP	■バンダイナムコゲームス ■STG ■¥5,040 ■06.10.26	925 Point
19	クイーンズブレイド スパイラルカオス	PSP	■バンダイナムコゲームス ■S・RPG ■¥6,090 ■09.12.17	754 Point
20	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	Xbox 360	■スクウェア・エニックス ■STG ■¥7,980 ■09.12.10	621 Point





期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください

順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	ポイント
1	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	■カプコン ■ACT ■価格未定 ■2010年末発売予定	24102 Point
2	戦国BASARA3	PS3	■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29	19225 Point
3	トトリのアトリエ ~アーランドの錬金術士2~	PS3	■ガスト ■RPG ■¥7,140 ■10.06.24	17542 Point
4	ラブプラス+	DS	■KONAMI ■ETC ■¥4,800 ■10.06.24	16545 Point
5	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	PS3	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■10.08.19	15788 Point
6	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	13545 Point
7	ポケットモンスターブラック・ホワイト	DS	■発売:㈱ポケモン 販売:任天堂 ■RPG ■価格未定 ■2010年9月発売予定	12785 Point
8	LAST RANKER(ラストランカー)	PSP	■カプコン ■RPG ■¥5,990 ■10.07.15	10741 Point
9	メタルマックス3	DS	■角川ゲームス ■RPG ■¥6,090 ■10.07.29	9987 Point
10	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	PS3	■アークシステムワークス ■FTG ■¥7,140 ■10.07.01	8254 Point
11	デッドライジング2	PS3	■カプコン ■ACT ■価格未定 ■10.09.02	8101 Point
12	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	PS3	■SCE ■RPG ■¥6,980 ■10.07.08	7654 Point
13	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	PSP	■日本ファルコム ■ACT ■¥6,090 ■10.07.29	7547 Point
14	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.08.26	7212 Point
15	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■発売日未定	6254 Point
16	THE LAST STORY(ラストストーリー)	Wii	■任天堂 ■RPG ■価格未定 ■2010年発売予定	3214 Point
17	VANQUISH (ヴァンキッシュ)	PS3	■セガ ■ACT ■価格未定 ■2010年冬発売予定	1478 Point
18	ファイナルファンタジーXIV	PS3	■スクウェア・エニックス ■RPG ■価格未定 ■2010年発売予定	901 Point
19	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	■カプコン ■ETC ■¥3,990 ■10.08.26	877 Point
20	Solarobo ソラロボ (仮)	DS	■バンダイナムコゲームス ■A・RPG ■価格未定 ■2010年発売予定	801 Point





お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.146)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 最近一番遊んでいるソフトは『アラン ウェイク』です。闇という恐怖と戦いながら進めるシナリオは絶妙ですね(27歳、男性)/すべてのゲームの主人公がアイルーだったらおもしろいのに(笑)。セリフはすべて「○○にゃ」という感じで(26歳、女性)



ACTからRPG、AVGまで今月はジャンルが豊富！

電撃ゲームスレビュー

Wii期待のRPG『ゼノブレイド』をはじめ、『ゴースト トリック』『トトリのアトリエ』など、本誌でも注目してきたタイトルが、ついにレビューで登場！

今月のレビュータイトル

- ゼノブレイド
- イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク／ボンバー
- ジャストコーズ2
- ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story
- ゴースト トリック
- トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～
- グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ

編集長 おしょうの『レビュアーに聞く！』



この6月はかなりのソフトラッシュですよ～！

編集長おしょう

この号が発売されている頃は、E3の取材でまだアメリカにいる予定のおしょうです。果たして現地ではどんな新情報が飛び出しているのやら……。E3の模様については次号でレポートするかもなのでお楽しみに。さて、今月はかなりの数のゲームが発売されます。レビューとして掲載しているのは7本ですが、そのなかでも個人的に気になっているのは『ゼノブレイド』と『ゴースト トリック』。どちらも"ゲームならではのおもしろさ"に注目したい作品です。

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つめは、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビュー。そして2つめは個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.11で掲載されるのは7月上旬までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください！

募集1 読者レビュー

2009年9月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログ（http://dengeki.tol-blog.com/）での掲載となる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言！

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいても問題ありません。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書の宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
▽**メールアドレス**
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。また ハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀巨神の躯の上を舞台に描かれるRPG。フィールドがシームレスに移り変わり、戦闘シーンはリアルタイム。仲間との連携を駆使して、敵との戦いを乗り切っていこう。固有技「タレントアーツ」が勝利のカギを握る。

ゼノブレイド

Wii ●任天堂 ●RPG ●¥6,800（税込）（記事はP.86） 発売中（6/10発売）

まずプレイして驚いたのは、とにかく序盤からいろいろなことができる贅沢な内容だということです。今までのRPGの"いいとこ"だけを総取りにして詰め込んだような印象ですが、それら1つ1つが見事に融和していて、驚くほどすんなりと遊ばせてくれます。

RPGが好きな人は多いとは思いますが、どういった点が好きなのかは、もちろん人によって異なるでしょう。例えば、壮大なストーリーを楽しみたい、フィールドを隅々まで探索し尽くしたい、収集要素をコンプしたい、敵とのバトルを繰り返して強くなりたい、レアなアイテムを入手したい、果ては魅力的なキャラとの妄想を楽しみたい（!?）などなど……。それこそプレイヤーごとに楽しさのツボは千差万別です。本作はそうしたいろんな欲求に、すべて応えてくれる、まさに盛りだくさんな内容になっているといっても過言ではありません。そして、一番重要なポイントは、そうした楽しみが大量に詰まっていながらも、雑多で散漫な印象がまったくなく、『ゼノブレイド』という1本のゲームとしての個を、しっかり形成している点ではないかと思います。確かに、その"いいとこ取り"感が原因なのか、目新しさが少ないという面もあります。しかし、それも大した欠点とは感じないほど、たくさんのRPGの"いいとこ"を、それも高度なレベルで楽しむことができるようになっているというわけです。そうしたなかで、個人的に注目したのが、独特な世界観です。王道ファンタジーの印象でありながら、世界のすべてが神の躯の上だけで完結しているという大胆な発想。実際に歩き回って感じるすさまじい広さとのスケール感の違いも相まって、とにかく不思議な『ゼノブレイド』ワールドを形作っています。もっとこの世界を知り、この世界で遊んでいたいと思わせてくれたのは本当に久しぶりでした。正直出尽くしたと思われるRPGオリジナルの世界観に、まだこれだけの引き出しがあったことに驚きです。それからもう1つ、そんな世界を探索していくおもしろさがあげられます。3Dで構築され、シームレスで移動できるこの広大な世界は、わりと序盤から先へ先へと進めていくことができます。ただ広いだけでなく、思いがけない場所に発見があったり、崖から落ちてみたら別の道を見つけたりと、とにかく飽きさせない仕掛けが満載。しかも、見つけたランドマークへはいつでもワープできるなど、遊びやすさも抜群です。これによって、世界を旅して"マップを埋める"という、古くからのRPGファンの欲求も満たしてくれるというわけです。まさに老若男女、世代を超えて楽しめる内容といえるでしょう。

もちろん先にあげたように、世界観や探索以外のおもしろさも多いですが、1つ1つ上げているとキリがないので、ここでは省きます。とりあえず、もしRPGが好きなら、なぜ好きなのかの理由を思い浮かべてみて下さい。その理由はきっとこのゲームの中にあると思います。（Go!!）

おしょうのココが知りたい！

おしょう：上のレビューはちょっと抽象的なのが気になりますが、序盤をプレイした際の個人的な印象もほぼこんな感じですな。
Go!!：個々の要素が斬新だったり、すごく特徴的なシステムだったり、ストーリーがブッ飛んでいたりするわけではないんですが、とにかくゲーム全体の完成度が高いですね。書き忘れましたがBGMのよさにも注目です。
おしょう：細かい部分で気になった点は？
Go!!：やり込み要素が豊富なだけに、モンスター図鑑的なものも欲しかったかも。とはいえ、MMORPG的な発見と探索のおもしろさを考えると、そのへんはあえて採用していないのかもしれませんが。とにかく腰を据えてじっくりと探索するプレイスタイルが向いている気がします。

読者レビュー GOD EATER(ゴッドイーター)

機種：PSP　ジャンル：ACT
発売日：2010年2月4日

キャラクターのイラストや設定に惹かれて購入しました。シナリオが進むたびに仲間との絆を感じられますが、本誌のレビューに書いてあったとおり、主人公＝自分の影が薄いですね……。戦闘に関しては、序盤のうちはモルターを撃ってるだけでよく、やや大味に感じましたが、中盤になってバレットのカスタマイズを覚えたら楽しさが加速しました！　このあたり、もう少しチュートリアルが充実しているとよかった。また、ミッションの難易度が上がるにつれて、難しさが跳ね上がるのも気になりました。特に難易度6から先がキツイ！　周りに一緒にプレイしている人がいないと、ここで詰まってしまうのでは、と思えるくらいです。（兵庫県：坂下久秀）

レビュアーA班
レビュータイトル

- イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク／ボンバー
- ジャストコーズ2
- ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story



リチョーよしみ

●年齢：24歳 ●出身地：東京 ●性別：女
●好きなゲームヒロイン：『OZ』のアルミラ

先月号のプロフィールで、年齢を1歳若く申告したことを深くお詫び申し上げます。しかしながら今月の私は恋にときめく女子高生、すなわち15～18歳なのだと言わせてください。ちなみに好きなヒロインは、『OZ』のアルミラです。声といい仕草といい、セクシー様とお呼びするほかないですね!!



ユート

●年齢：25 ●出身地：大阪府 ●性別：♂
●好きなゲームヒロイン：『FFVII』のエアリス

数日後に、また1つ歳を重ねるorz　四捨五入って言葉に恐怖を覚えつつある今日この頃です……。そんなオイラの嫁は『FFVII』のエアリス！　十数年前は普通に年上のおねーさんやったのに、いつの間にかオイラのほうが年上って……。時間が経つのは早いもんやなぁ（とかいいい出すと、もうおっさんなんやろうか）。

イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク／ボンバー

DS
●レベルファイブ
●RPG ●¥4,980（税込）
7/1発売



◀試合中は必殺技が炸裂！　自分だけのイレブンを作って世界の頂点を目指そう！

リチョーよしみ：80

クリア▶× ｜ プレイ時間▶10時間

ドラマチックにサッカーしよう

2バージョンのうち『スパーク』でプレイ。ストーリー序盤に登場するキャラクターがほとんど前作までのキャラクターなので、前作をプレイしていないと、置いてけぼりにされることがあるかも。また、試合中は必殺技を使うことが何よりも重要だったり、ファウルの基準が明確でなかったりと、サッカーゲームと思ってプレイするととまどうこともあります。ですが、ある程度戦い方に慣れてくれば、レベルを上げるだけでもラクに試合に勝つことができるようになり、ストーリーもサクサク進んでいくため、ストレスを感じることはありませんでしたね。試合中のさまざまなイベントに応じて、特定の必殺技を使って突破口を切り開いていく様子は、TVアニメに自分が参加している気分を味わえます。過去に戦ったチームと何度でも対戦できる「エクストラ対戦ルート」を使えば、自チームのレベルがすぐに上がっていくのはグッド!!

ユート：80

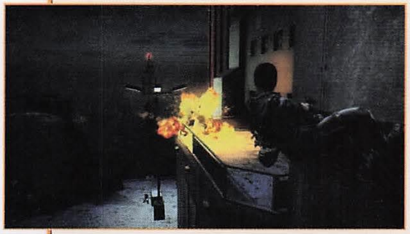
クリア▶× ｜ プレイ時間▶7時間30分

選手集めと育成が楽しい！

『イナズマイレブン』シリーズは初プレイだったけど、チュートリアルやヘルプのおかげで基本操作はすぐに把握できた。オイラは『ボンバー』をプレイしたけど、普通にプレイするだけなら登場キャラクターの好みで選んでいいかもね。ただやり込みも考えてプレイするなら、バージョン限定の必殺技とかも視野に入れて選んだ方がいいかも？　目玉の育成と選手集めは、収録選手の多さもあってかなり楽しい。もちろん選手ごとに能力差はあるけど、好みの外見のキャラを愛を持って育てていくのは、オイラみたいな育成ゲーム好きにはたまらない!!　ただ、試合は必殺技ありきのハチャメチャサッカーなので、純粋なサッカーゲームを楽しみたい人には向かないかも。どちらかというと相性で考えるS・RPGという感じ。パスやドリブルでボールを回しても、必殺技ですぐに形勢逆転されたりするから、個人的にはちょっと大味に感じたかな。

ジャストコーズ2

PS3 / Xbox360
●スクウェア・エニックス
●ACT ●¥7,980（税込）
発売中（6/10発売）



◀東南アジアに浮かぶ島・パナウを舞台に凄腕エージェントのリコがカオスを巻き起こす！

リチョーよしみ：80

クリア▶× ｜ プレイ時間▶8時間

広大な島で破壊に明け暮れる

島じゅうに存在する軍事施設や建造物を破壊していくことで、島の混乱度を示すカオスがどんどん増加するのは、自分の影響力を実感できて快感ですね。また、高層ビルや上空などで戦う局面が多いのですが、空中ではいつでもパラシュートとグラップリングを使って進む方向をコントロールできます。そのため、多少操作ミスをしても落下して死ぬことは少なく、アクションが苦手なプレイヤーにはありがたいです。ただ、1000平方キロメートルとフィールドが広いぶん、初めのうちは移動がやや面倒に感じますね。ですが、いつでも呼び出せるブラックマーケットを使えば、一度行ったことのある場所に運んでくれるので、ゲームを進めれば進めるほど移動も楽になってくる点は嬉しいです。加えて、ブラックマーケットでは武器も購入できるので、破壊したいものが見つかった場合、その場ですぐに武器を手に入れられるのはいいですね。

ユート：85

クリア▶× ｜ プレイ時間▶10時間30分

遊びの幅とボリュームが膨大だ

敵への攻撃や物の破壊に加えて、グラップリングフックを使った多彩なアクションが楽しい。銃火器を使った攻撃は、厳密に照準を合わせずともある程度は敵に当たるので、TPS初心者でもカンタンに扱えるハズ。照準のズームアップ＆ヘッドショットで大ダメージを与える、といったこともできるので、本格的なTPS要素を楽しみたい人にもオススメできるぜ。物語の舞台となる島は、ACTとは思えないほどとにかく広大で、雪山、砂漠、ジャングルとロケーションも豊か。エリアごとの読み込みがなく、島全体をシームレスに行き来できる点も、ストレスのない移動を実現していて好印象だね（ただし、そのぶん初回はロード時の読み込みが長め）。移動に使う乗り物もそれぞれ性能が違うから、いろんな物を乗り比べて楽しめる。破壊活動の爽快感がバツグンでミッション数も豊富と、自由に楽しめる要素が盛りだくさんの作品だわ。

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story

DS
●KONAMI
●SLG ●¥5,250（税込）
（記事はP.8）
6/24発売



◀舞台は初代「1st Love」から7年が経ったはばたき市。2人の男子と三角関係になることも。

リチョーよしみ：85

クリア▶○ ｜ プレイ時間▶15時間

果てしないときめき体験！

シリーズ作品はPS2版からDS版まですべてプレイ済み。デートスポットや会話、イベントなどのボリュームがとにかく半端ない！　前作のキャラがときどき出てきて会話に参加してくれるのも、シリーズファンには嬉しい限りです!!　杉田智和さんや秋市淳さんなど、声優もかなり豪華で、声を聞いているだけでニヤけてしまうことも。また、デートに着ていく洋服のコーディネートは、同じ服でも組み合わせによっていろんなスタイルにでき、つい着せ替えに熱中してしまいます。そして、相手の好みでない服でも、着続けていくうちに好きになってくれるのはかなりのときめきです。ただ、おまけの「ADVイベント」で、イベント中に攻略対象の男の子が何を考えていたかが文章で読めるなど、キャラクターごとのストーリーが作りこまれているぶん、自分が主体となって恋愛をしている感じが薄れてしまったようにも感じました。

ユート：75

クリア▶○ ｜ プレイ時間▶7時間

男が男にときめくのは難しいみたい

登場キャラはみんなイケメンばっかだし、収録されている名前ならボイス付きで呼んでくれるから、メインキャラに好きな男性声優が起用されているなら、それだけで買って損はないハズ！　ただ、週の頭にコマンドを選択して日程を進めていくシステムは、ずっと同じことの繰り返しに感じてしまった。イベントも思ったより少なめな印象で、やや単調に感じる部分が多かったかな～。季節や相手の好みに合わせて服を組み合わせるのは楽しかったけど、もっと多くの種類を用意してほしかった。個人的にはゴスロリとかも着てみたかったし。ちなみに、オイラは当然ながらこのシリーズは初めてのプレイ。攻略するキャラが自分と同じ男なだけに、感情移入という点ではやっぱり難しい。好感度による相手の反応の変化は、相手を攻略するっていうゲーム的な部分ではニヤリとできたけど、デレられても特にテンションは上がらず（笑）。

おしょうの ココが知りたい！

■イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク／ボンバー

おしょう：サッカーRPGとしては低年齢層でも楽しめる作品だけど、ゲーマー的にはどうなんでしょ。
ユート：本作のキモは選手の収集と育成じゃないかと思うので、そのあたりにハマる人は楽しめると思います。
リチョー：試合の戦略的な部分は、たいていレベルを上げればなんとかなるので、コアな人には物足りなく感じるかも。とはいえ、本作のメインユーザーは、やはりアニメも含めた『イナズマイレブン』ファンだとは思います。

■ジャストコーズ2

おしょう：とにかく2人の意見で共通しているのが、「東京都の半分くらい」というフィールドの広さ。探索好きなおいらとしては、それだけでもかなりソソるものが（笑）。
リチョー：ストーリーのために探索＆破壊するというよりは、探索＆破壊をしていくとストーリーが進んで行くという印象ですね。自分には若干このフィールドは広すぎましたが、能動的に楽しさを見つけられる人にはたまらないかも。
ユート：乗り物で突っ走るのがとにかく楽しい！　ロケーションも多いし飽きずに探索できました。アクション的には多くの敵に囲まれたりするシチュエーションでなければ、苦労することはないかな？

■ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story

おしょう：実は前作はクリア済みだったりするおしょうです。ユートは合わなかったみたいだけど、おいらは着せ替え的な要素が楽しかったな～。男でも『プリンセスメーカー』的な楽しさがある（笑）。
ユート：男の場合でも、感情移入できるかは人それぞれでしょうね。ですが、グッとくるのはやはり女性でしょう。
リチョー：少女マンガとかが好きな人なら、間違いなくヒロイン気分を味わえそう。ただ、自分の場合は三角関係に後ろめたさが……。逆にそこがイイという人は多いとは思います。

レビュータイトル レビュアーB班

- ゴースト トリック
- トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～
- グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ



N

●年齢：23 ●出身地：東京都 ●性別：女
●好きなゲームヒロイン：『FFV』のファリス

春がいつ終わったのかもわからないような不安定な陽気のなか、突然夏がやってきてとまどいを隠せません。かと思えば急に寒くなったり……半ばやけくそで今夜は鍋!! 好きなゲームヒロインは『FFV』のファリス。男装の女海賊で実はお姫様という彼女に向けて、今こそこう叫びたい！ お頭ー！ 好きだぁーー!!



ユート

●年齢：25 ●出身地：東京 ●性別：男
●好きなゲームヒロイン：『.hack//G.U.』の揺光

気がつけば6月、もうすっかり夏の様相ですね。というわけで今回のお題、好きなゲームヒロイン！ 最近といっても結構前ですが、『.hack//G.U.』に登場する揺光でしょうか。仲間にならない1作目の登場からもう大ファンに。仲間として加わってからは、パーティの1枠は彼女以外ありえませんでした（笑）

ゴースト トリック

DS
●カプコン
●AVG ●￥5,040（税込）
（記事はP.168）
6/19発売



◀謎の死を遂げた主人公と、一癖も二癖もある登場人物が織りなすミステリーAVG。

N 95

クリア▶× プレイ時間▶8時間

手に汗握るリアルタイムパズル

生前の記憶を失ったゴーストが、自分の死の謎を解き明かすために他人を死から救っていく。そのストーリーだけを聞くとシリアスなミステリー物に思えますが、個性あふれるキャラクターたちによるテンポのいい掛け合いが、死につきまとう重たい雰囲気を吹き飛ばしています。ゲームの基本は、死んでしまった人間にトリックことで、その人物が死ぬ4分前に戻り、さまざまな道具を駆使して死を回避するというもの。主人公ができることはとりついてアヤツルことだけですが、飛んでいくボールにとりついて移動するなど、リアルタイムに変化する状況に対応しなければならないので画面から目が離せません。さりげないヒントを状況に応じて提示してくれるのも親切で◎。失敗したと思ったらすぐに最初からやり直せるのも便利です。画面上を生き生きと動き回るキャラクター達にも、ぜひ注目して欲しいですね！

ユート 95

クリア▶× プレイ時間▶12時間

悩むほど謎解きが楽しくなる！

モノにとりつき、あやつることで謎を解明し、ストーリーを進めていくAVG。基本的にはトリツク、アヤツルの2つのコマンドを使って進めていくため、システムは非常に簡潔でわかりやすい。また、チュートリアルでは実際のプレイに合わせて細かく解説してくれるのも好印象でした。現場では、死の4分前に戻って、すでに起こってしまった死の事実を上記の能力を使って変えていくのが、これまた楽しい！ 周囲にあるモノをいかに使うかがカギで、試行錯誤の末に道がひらけたときの爽快感は格別。逆に失敗した場合の悔しさも相当なものですが、失敗したと思った時点で、いつでもやり直せるのは嬉しいところ。また、コミカルなキャラクター同士の掛け合いもおもしろく、先が気になるストーリー展開も○。気になるのはとりつけるモノが近くに複数あった場合、ターゲットしにくいところくらいでした。

トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

PS3
●ガスト
●RPG ●￥7,140（税込）
（記事はP.186）
6/24発売



◀錬金術士のトトリとなって、冒険者として姿を消した母親を捜す旅に出よう。

N 85

クリア▶× プレイ時間▶8時間

やりごたえ増し増し！

舞台は前作『ロロナのアトリエ』から5年後のアーランド。行方不明になった母親を探すため、冒険者となって国中を駆け回る主人公を中心に、主人公にとって錬金術の師匠にあたるロロナや、冒険者ギルドの受付をしているクーデリアなど、前作で登場したキャラクターたちの成長した姿が楽しめます。冒険者を続けるために、いくつものミッションをクリアして期限までに冒険者ランクを上げるという、短期間での目標が設定されているので、序盤で何をすればいいのかわからなくなることはなさそう。酒場の依頼や友人からの依頼では、納品するアイテムの品質などによって報酬や依頼主の反応が変わるので、調合での素材選びにも熱が入ります。移動はアトリエから店などへはショートカットがあり便利ですが、採取地などでは行けそうで行けない見えない壁が多く、前作同様、低い柵でもジャンプで飛び越えられないのが気になりました。

ユート 85

クリア▶× プレイ時間▶13時間

ご利用日数は計画的に！

第一にキャラクターが魅力的！ それに関連するイベントもコミカルなものからシリアスなものまで、バラエティに富んでいるのがいいですね。全体的にテンポがよく、戦闘はスピーディ。ヒロインのトトリが攻撃したあとに仲間が追撃したり、攻撃された場合にガードしてくれたりと、一緒に冒険している気分になれます。その冒険は3年という期間内で一定の課題を達成しなければならないため、計画的なプレイが必要です。とくにマップ移動には数日～数十日かかる場合が多く、3年という月日はあっという間。ギルドから受けられる依頼にも期日があり、考えて行動しないと間に合わないことも。ですが、常に依頼の期日が表示されるのは○。品質によって価値や効果が違うなど、突き詰めると奥深いアイテム調合のシステムもいい感じ。ただ、コンテナからアイテムを取り出すたびにソートが解除されてしまうのはちょっと不便かな。

グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ

PS3 / Xbox360
●発売元：Take Two Interactive Japan／開発元：Rockstar Games
●ACT ●￥6,090（税込）
発売中（6/10発売）



◀リバティーシティを舞台に、2人の主人公による知られざる物語が幕を上げる。

N 75

クリア▶× プレイ時間▶6時間

全体的に人を選ぶ内容です

収録されている2つのエピソードのうち、「バラッド・オブ・ゲイ・トニー」をメインにプレイ。主人公は常にトラブルを抱えているパーティー・キングの用心棒で、あまりきらびやかな感じはせず。むしろ自分で作った借金の後始末をしてもらっておきながら息子を罵る母親など、主人公の家族や友人関係で若干憂鬱な気持ちになってしまいました。裏社会が舞台なので当然なのですが、飛び交う会話がいちいち下品かつ下世話なのも個人的にはうーん……。移動にはバイクや車が使え、その操作自体はスピード感があって楽しいのですが、舞台が広いだけに目的地に到着するまで時間がかかることも。ナイトクラブではダンスなどのミニゲームを遊ぶことができますが、操作が単調なのが気になる。同じ世界を舞台にしているだけあって前作とのリンクが多いので、シリーズファンにはオススメ。この世界観が楽しめる人なら+10点ですかね。

ユート 85

クリア▶× プレイ時間▶10時間

安心の『GTA』ブランド

『グランド・セフト・オート』シリーズだけあって非常に自由度が高く、メインストーリーを進めずとも、十分遊べてしまう作りはさすが。前作『グランド・セフト・オートIV』をプレイしていなくても、リバティーシティでの生活を感じられるのは嬉しいですね。好みは分かれるところですが、ストーリーはシリーズならではの奥深さがあり、まさに映画を観ているかのよう。しかも、2本のエピソードはどちらも異なる観点で語られているので、かなりのボリュームになっています。ただ、もともとは追加コンテンツなためかチュートリアルが少なく、わりと序盤からリトライを繰り返したりと、難易度の高さがやや目立ちました。やはり本作はシリーズ経験者向けといったところでしょうか。とはいえ、2作品セットでこのボリュームはかなりお得なので、経験者はもちろん、アンダーグラウンドな世界が好きならプレイして損はないかと。

おしょうのココが知りたい！

■ゴースト トリック

おしょう：校了が終わったらまずプレイしてみたい1本！ ただ難点としては、とにかく文章とかムービーだけでは、おもしろさを伝えにくい作品なんですよね。
ツヅライ：実際にプレイすると謎解きもおもしろいし、物語的にも先が気になる、そんなゲームでした。ちなみに謎解きは序盤こそサクサク進みますが、終盤では1シーンにつき30分くらい悩むこともありましたね。
N：キャラとキャラの動きもイイですよ！ あと物語的にはネタバレなので書けなかったですが、○○○が実は○○○だったりといった驚きの展開もあり必見です。

■トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

N：とにかくいろいろな部分が進化している続編です。あと、調合の重要度がアップしている気がしました。
ツヅライ：調合自体はそれほど難しくはありませんが、品質とかを追求し出すとかなり奥深い感じ。ちなみに自分の場合シリーズ自体はプレイ済みだけど、前作は未プレイでした。
おしょう：前作のプレイの有無はかなり影響しそう？
N：登場人物のその後を楽しむ、という意味では、前作をプレイしていたほうがおもしろいのはたしかですね。

■グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ

おしょう：『GTA』としての本質は変わらないけど、エピソードごとのプレイ感覚は違う感じね。
N：『ザ・ロスト・アンド・ダムド』のほうは仲間が成長していくという要素がおもしろかったかも。
ツヅライ：『バラッド・オブ・ゲイ・トニー』については、いろいろな勢力に荷担していく感じがAVG的で、個人的にはこちらのほうが好みでした。
N：あとは『GTA』ファンかどうかでも没入度が違うかも。
ツヅライ：ナビゲート要素が若干物足りない感じもするので、そのへんは経験者のほうがすんなり楽しめそうですね。

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.146の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

6月発売予定のソフト

1	19日	ゴースト トリック	カプコン	¥5040／AVG	168・247
2	19日	絵心教室DS	任天堂	¥2800／ETC	
3	24日	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	KONAMI	¥5250／SLG	8
4	24日	ラブプラス+	KONAMI	¥4800／ETC	8・12
5	24日	ラブプラス+"マナカデラックス"	KONAMI	¥24000／ETC	8・12
6	24日	ラブプラス+"リンコデラックス"	KONAMI	¥24000／ETC	8・12
7	24日	ラブプラス+"ネネデラックス"	KONAMI	¥24000／ETC	8・12
8	24日	一般財団法人 日本漢字習熟度検定機構 公認 漢熟検DS	ナウプロダクション	¥3570／ETC	
9	24日	マル合格資格奪取! FP(ファイナンシャルプランニング)技能検定試験 2級・3級	メディアファイブ	¥4800／ETC	

7月発売予定のソフト

10	1日	エルミナージュII DS Remix ~双生の女神と運命の大地~	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／RPG	
11	1日	太鼓の達人DS ドロロン! ヨーカイ大決戦!!	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC	202
12	1日	デジモンストーリー ロストエボリューション	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG	205
13	1日	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク	レベルファイブ	¥4980／RPG	246
14	1日	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ボンバー	レベルファイブ	¥4980／RPG	246
15	8日	トイ・ストーリー3	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040／A・AVG	
16	8日	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	¥5040／SLG	205
17	15日	世界樹の迷宮 アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940／RPG	
18	15日	世界樹の迷宮II 諸王の聖杯 アトラス・ベストコレクション	アトラス	¥2940／RPG	
19	15日	ケシカスくん バトルカスティバル	KONAMI	¥5250／ACT	
20	15日	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~	任天堂	¥4800／S・RPG	190
21	15日	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ襲来!	ハドソン	¥5229／RPG	
22	15日	踊る大捜査線 THE GAME 潜水艦に潜入せよ!	バンダイナムコゲームス	¥5229／AVG	205
23	22日	山手線命名100周年記念 電車でGO! 特別編 ~復活!昭和の山手線~	スクウェア・エニックス	¥5480／SLG	66
24	22日	TVアニメ FAIRY TAIL(フェアリーテイル) 激闘!魔導士決戦	ハドソン	¥5229／ACT	
25	22日	家庭教師ヒットマン REBORN! DS フレイムランブルXX 超決戦! 真6弔花	タカラトミー	¥5040／ACT	
26	22日	クイズ!ヘキサゴンII	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC	207
27	22日	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち Welcome Price 2800	バンダイナムコゲームス	¥2940／ETC	
28	29日	好きです鈴木くん!! 4人の鈴木くん	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
29	29日	好きです鈴木くん!! 4人の鈴木くん 限定版	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
30	29日	メタルマックス3	角川ゲームス	¥6090／RPG	
31	29日	Let's! まんが家DS Style	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040／AVG	
32	29日	Wizardry ~忘却の遺産~	ジェンタープライズ	¥5229／RPG(※1)	229
33	29日	仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC	229
34	下旬	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040／AVG	
35	7月	みんなで体感読書DS チョーこわ~い! 学校の怪談	ドラス	¥3990／ETC	

8月発売予定のソフト

36	5日	ジュエルペット ~魔法のお部屋でいっしょにあそぼう!~	エム・ティー・オー	¥5040／ETC	
37	5日	まめゴマ3 ~かわいいがいっぱい!~	コロムビアミュージックエンタテインメント	¥5040／SLG	
38	5日	テトリスパーティープレミアム	ハドソン	¥3990／PZG	
39	5日	ハートキャッチプリキュア!おしゃれコレクション	バンダイナムコゲームス	¥5040／ETC	227
40	5日	バトルスピリッツ デジタルスターター	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG	227
41	19日	リルぷりっDS ひめチェン!アップルピンク	セガ	¥5040／AVG	
42	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テスト編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
43	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS デート編	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
44	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS デート編テスト編 限定セットBOX	ディースリー・パブリッシャー	¥10479／ETC	

夏発売予定のソフト

45	夏	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040／AVG	
46	夏	本気で学ぶ LECで合格る DS行政書士	スクウェア・エニックス	価格未定／ETC	
47	夏	東京トワイライトバスターズ ~禁断の生贄帝都地獄変~	スターフィッシュ・エスディ	¥6090／AVG	

9月発売予定のソフト

48	2日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段	ラッセル	¥5754／PZG	
49	2日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段 限定版	ラッセル	¥7854／PZG	
50	30日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする(仮)	角川書店	¥6090／AVG	
51	30日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする(仮) DXパック	角川書店	¥9030／AVG	
52	9月	銀河鉄道999DS	カルチャーブレーン	価格未定／AVG	
53	9月	ポケットモンスターブラック	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／RPG	214
54	9月	ポケットモンスターホワイト	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／RPG	214

秋発売予定のソフト

55	秋	ワンピース ギガントバトル!	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
56	秋	二ノ国	レベルファイブ	価格未定／RPG	
57	秋	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定／AVG	

冬発売予定のソフト

58	冬	ソニック カラーズ	セガ	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

59	2010年	大神伝 ~小さき太陽~	カプコン	価格未定／A・AVG	
60	2010年	デトロイト・メタル・シティDS~デス・シャウト~	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC	
61	2010年	Solarobo ソラロボ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／A・RPG	58
62	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG	
63	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG	
64	2010年	天下一★戦国LOVERS DS	ロケットカンパニー	価格未定／AVG	

2011年発売予定のソフト

65	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	

発売日未定のソフト

66	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT	
67	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
68	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／RCG	
69	発売日未定	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	価格未定／ETC	
70	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG	
71	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG	
72	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990／AVG	
73	発売日未定	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC	
74	発売日未定	ローラーエンジェルス ~バシャッと大作戦~	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ACT	
75	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG	
76	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
77	発売日未定	黄金の太陽DS	任天堂	価格未定／ACT	
78	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定／SLG	
79	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
80	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	

Wii

6月発売予定のソフト

81	24日	SDガンダム ガシャポンウォーズ	バンダイナムコゲームス	¥3990／SLG	207
82	24日	SDガンダム ガシャポンウォーズ クラシックコントローラPRO(クロ)パック	バンダイナムコゲームス	¥5775／SLG	207

7月発売予定のソフト

83	8日	Wii Party	任天堂	¥4800／TBL	
84	8日	Wii Party Wiiリモコン シロ同梱版	任天堂	¥6800／TBL	
85	8日	Wii Party Wiiリモコン ピンク同梱版	任天堂	¥6800／TBL	
86	15日	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	スクウェア・エニックス	¥6090／ETC	196
87	15日	ウィーチア ダンシングスピリッツ!	バンダイナムコゲームス	¥6090／ACT	
88	22日	影の塔	ハドソン	¥6090／ACT	205
89	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥5990／ACT	216
90	29日	戦国BASARA3 クラシックコントローラPRO【シロ】パック	カプコン	¥6990／ACT	216
91	29日	戦国BASARA3 クラシックコントローラPRO【クロ】パック	カプコン	¥6990／ACT	216

8月発売予定のソフト

92	5日	テトリスパーティープレミアム	ハドソン	¥3990／PZG	
93	8月	トゥインクル クイーン	マイルストーン	¥6090／FTG	

9月発売予定のソフト

94	2日	METROID Other M(メトロイド アザーエム)	任天堂	価格未定／ACT	

冬発売予定のソフト

95	冬	アースシーカー	角川ゲームス	価格未定／ACT	
96	冬	ソニック カラーズ	セガ	価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

97	2010年	それいけ!アンパンマン Wii(仮)	アガツマ・エンタテインメント	¥5980／未定	
98	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040／ACT	
99	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	価格未定／RPG	
100	2010年	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定／未定	
101	2010年	デカスポルタ3 (仮)	ハドソン	価格未定／SPG	227

発売日未定のソフト

102	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT	
103	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／ACT	
104	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／未定	
105	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定／A・AVG	
106	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定／RPG	
107	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定	
108	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
109	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
110	発売日未定	The Legend of Zelda(仮)	任天堂	価格未定／A・AVG	
111	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC	
112	発売日未定	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
113	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定／ACT	
114	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
115	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ACT	

ジャンルの表記　ACT：アクション　FTG：対戦格闘　STG：シューティング　SLG：シミュレーション　RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング　S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング　RCG：レース　PZG：パズル　SPG：スポーツ　AVG：アドベンチャー　A・AVG：アクション・アドベンチャー　TBL：テーブル　ETC：その他

PlayStation Portable

6月発売予定のソフト

116	24日	D.C. Girls Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
117	24日	D.C. Girls Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット 初回限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
118	24日	SNK ARCADE CLASSICS Vol.1 SNKベストコレクション	SNKプレイモア	¥2079／ETC	
119	24日	THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94～'98 Chapter of Orochi	SNKプレイモア	¥5040／FTG	207
120	24日	THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94～'98 Chapter of Orochi(DL版)	SNKプレイモア	¥3990／FTG(※2)	207
121	24日	アーミー オブ ツー:The 40th Day ポータブル	エレクトロニック・アーツ	¥3990／ACT	
122	24日	ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable	角川書店	¥5040／AVG	
123	24日	ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable DXパック	角川書店	¥6090／AVG	
124	24日	大戦略パーフェクト ～戦場の覇者～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
125	24日	初音ミク -Project DIVA- お買い得版	セガ	¥3300／ACT	
126	24日	初音ミク -Project DIVA- でっかいお買い得版	セガ	¥3900／ACT	
127	24日	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	SCE	¥4980／AVG	207
128	24日	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!(DL版)	SCE	¥3800／AVG(※2)	207
129	24日	Starry☆Sky ～in Spring～ Portable	honeybee	¥3129／AVG	
130	24日	Starry☆Sky ～in Spring～ Portable 初回限定版	honeybee	¥5040／AVG	
131	24日	CHAOS;HEAD NOAH	5pb.	¥6090／AVG	
132	24日	CHAOS;HEAD NOAH 限定版	5pb.	¥8190／AVG	
133	24日	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	¥5040／AVG	
134	24日	うたの☆プリンスさまっ♪ 初回限定 シャイニングBOX	ブロッコリー	¥7140／AVG	
135	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥5229／ACT	
136	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂(DL版)	ユービーアイソフト	¥4200／ACT(※2)	

7月発売予定のソフト

137	1日	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
138	1日	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
139	1日	大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍! 操・鮪伝説 PORTABLE	パオン	¥6090／SLG	
140	1日	大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍! 操・鮪伝説 PORTABLE(DL版)	パオン	¥4800／SLG(※2)	
141	8日	ジカンデファンタジア	アイディアファクトリー	¥5040／A・RPG	
142	8日	ザ・コンビニ ポータブル	ハムスター	¥5229／SLG	
143	15日	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	¥5990／RPG	180
144	15日	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	¥5250／SPG	200
145	15日	武装神姫 バトルマスターズ	KONAMI	¥5800／ACT	
146	15日	武装神姫 バトルマスターズ(DL版)	KONAMI	¥4800／ACT(※2)	
147	15日	ハローキティといっしょ! ブロックラッシュ123!!	ドラス	¥4200／PZG	
148	15日	桃太郎電鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻!	ハドソン	¥5460／ETC	205
149	15日	NARUTO-ナルト- 疾風伝 キズナドライブ	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	207
150	15日	CLANNAD 光見守る坂道で 下巻	プロトタイプ	¥3780／AVG	
151	22日	S.Y.K. ～新説西遊記～ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
152	22日	S.Y.K. ～新説西遊記～ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
153	22日	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
154	22日	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
155	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天罰の災禍～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG	
156	22日	TRICK×LOGIC シーズン1	SCE	¥2980／AVG	205
157	22日	TRICK×LOGIC シーズン1(DL版)	SCE	¥2380／AVG(※2)	205
158	22日	フェイト／エクストラ	マーベラスエンターテイメント	¥6279／RPG	206
159	22日	フェイト／エクストラ タイプムーンボックス	マーベラスエンターテイメント	¥10479／RPG	206
160	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable	アルケミスト	¥6279／AVG	
161	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable 限定版	アルケミスト	¥8379／AVG	
162	29日	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNKプレイモア	¥5040／STG	229
163	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	¥6090／ACT	
164	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd(DL版)	セガ	価格未定／ACT(※2)	
165	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd いっぱいパック	セガ	¥26980／ACT	
166	29日	ModNation 無限のカート王国 ポータブル	SCE	¥4980／ACT	229
167	29日	ModNation 無限のカート王国 ポータブル(DL版)	SCE	¥3800／ACT(※2)	229
168	29日	TAKUYO MIX BOX ～ファーストアニバーサリー～	TAKUYO	¥6090／ETC	
169	29日	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～	日本一ソフトウェア	¥5229／AVG	233
170	29日	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000／AVG(※2)	233
171	29日	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	日本ファルコム	¥6090／ACT	229
172	29日	イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980／ACT	229
173	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	ラッセル	¥6279／AVG	
174	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND 限定版	ラッセル	¥9429／AVG	
175	7月	パチパラポータブル ～桜～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG	
176	7月	パチパラポータブル ～桜～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG(※2)	

8月発売予定のソフト

177	5日	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.1 THE 麻雀	ディースリー・パブリッシャー	¥2100／TBL	
178	5日	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.2 THE 将棋	ディースリー・パブリッシャー	¥2100／TBL	
179	5日	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.3 THE ホントに頭を使うアクション ～デッドヘッドフレッド～	ディースリー・パブリッシャー	¥2100／ACT	
180	5日	STORM LOVER(ストームラバー)	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／AVG	
181	5日	流行り神3 ～警視庁怪異事件ファイル～ The Best Price	日本一ソフトウェア	¥2940／AVG	
182	5日	流行り神3 ～警視庁怪異事件ファイル～ The Best Price(DL版)	日本一ソフトウェア	¥2200／AVG(※2)	
183	5日	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	バンダイナムコゲームス	¥5480／RPG	210
184	5日	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	¥6090／AVG	229
185	5日	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー 限定版	5pb.	¥8190／AVG	229
186	5日	アサシンクリード ブラッドライン ユービーアイ・ザ・ベスト	ユービーアイソフト	¥2940／ACT	
187	12日	アイドル雀士 スーチーパイIV ぽ～たぶる	サイバーフロント	¥5040／TBL	
188	12日	アイドル雀士 スーチーパイIV ぽ～たぶる 限定版	サイバーフロント	¥7140／TBL	
189	12日	家族計画	サイバーフロント	¥5040／AVG	
190	12日	家族計画 限定版	サイバーフロント	¥7140／AVG	
191	12日	花帰葬	プロトタイプ	¥4830／AVG	
192	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
193	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
194	26日	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	¥3990／ETC	160
195	26日	PSP「プレイステーション・ポータブル」はじめようアイルー村パック	SCE	¥19900／ETC	160
196	26日	さくらさくら -HARU URARA-	GNソフトウェア	¥6090／AVG	
197	26日	さくらさくら -HARU URARA- 限定版	GNソフトウェア	¥8190／AVG	
198	26日	パチンカーマニアP CR 鉄拳タフ	ドラス	¥5040／SLG	
199	26日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT	218
200	26日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト(DL版)	バンダイナムコゲームス	¥5230／ACT(※2)	218
201	26日	プロジェクトケルベルス	マイルストーン	¥6090／ACT	
202	8月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG	
203	8月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	

夏発売予定のソフト

204	夏	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 魏編	イエティ	¥6825／AVG	
205	夏	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 呉編	イエティ	¥6825／AVG	
206	夏	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編	イエティ	¥6825／AVG	
207	夏	ドラゴンボール タッグ バーサス	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
208	夏	俺たちのサバゲー VERSUS	ベストメディア	価格未定／STG	

9月発売予定のソフト

209	2日	ホワイトブレス ～パーフェクトエディション～	GNソフトウェア	¥6090／AVG	
210	2日	ホワイトブレス ～パーフェクトエディション～ 限定版	GNソフトウェア	¥8190／AVG	
211	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	¥6090／AVG	
212	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華版	アスキー・メディアワークス	¥9240／AVG	
213	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華限定版	アスキー・メディアワークス	¥10290／AVG	
214	16日	TRICK×LOGIC シーズン2	SCE	¥2980／AVG	
215	16日	BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～	日本一ソフトウェア	¥6090／S・RPG	225
216	16日	BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800／S・RPG(※2)	225
217	22日	デュラララ!! 3way standoff	アスキー・メディアワークス	¥6090／AVG	226
218	22日	デュラララ!! 3way standoff 限定版	アスキー・メディアワークス	¥8190／AVG	226
219	22日	デュラララ!! 3way standoff(DL版)	アスキー・メディアワークス	¥5040／AVG(※2)	226
220	22日	クロヒョウ 龍が如く新章	セガ	¥6279／A・AVG	
221	22日	クロヒョウ 龍が如く新章(DL版)	セガ	¥5600／A・AVG(※2)	
222	30日	祝福のカンパネラ Portable	角川書店	¥6090／AVG	
223	30日	祝福のカンパネラ Portable DXパック	角川書店	¥8400／AVG	
224	30日	Starry☆Sky ～in Summer～ Portable	honeybee	価格未定／AVG	
225	30日	Starry☆Sky ～in Summer～ Portable 限定版	honeybee	価格未定／AVG	
226	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス)	Maid meets Cat	¥6279／AVG	232
227	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) 限定版	Maid meets Cat	¥9429／AVG	232
228	9月	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power!!!	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
229	9月	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG	
230	9月	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG(※2)	
231	9月	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	価格未定／RPG	
232	9月	VitaminX Evolution Plus	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG	
233	9月	VitaminX Evolution Plus 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／AVG	

10月発売予定のソフト

234	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ・カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル	角川書店	¥8190／AVG	
235	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ・カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル DXパック	角川書店	¥9999／AVG	
236	28日	らき☆すた 陵桜学園 桜藤祭 Portable	角川書店	¥6090／AVG	
237	28日	らき☆すた 陵桜学園 桜藤祭 Portable DXパック	角川書店	¥9030／AVG	

秋発売予定のソフト

238	秋	けいおん! 放課後ライブ!!	セガ	価格未定／ACT	
239	秋	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	価格未定／AVG	

12月発売予定のソフト

240	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable	honeybee	価格未定／AVG	
241	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable 限定版	honeybee	価格未定／AVG	

年末発売予定のソフト

242	2010年末	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	価格未定／ACT	

冬発売予定のソフト

243	冬	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279／ACT	
244	冬	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／ACT	
245	冬	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

246	2010年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
247	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
248	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定／未定	
249	2010年	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7～	SCE	価格未定／ACT	
250	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990／ACT	
251	2010年	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム	価格未定／RPG	
252	2010年	学園ヘヴンおかわり!	プロトタイプ	価格未定／AVG	
253	2010年	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ	価格未定／AVG	
254	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定／RPG	

2011年3月発売予定のソフト

255	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	価格未定／AVG	
256	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	価格未定／AVG	

2011年発売予定のソフト

257	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

258	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
259	発売日未定	雅恋 ～MIYAKO～	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
260	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	

※1：“Amazon.co.jp” 専売タイトルです。 ※2：“PlayStation Store” 配信タイトルです。

261	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定／RPG	
262	発売日未定	R.U.R.U.R -Petit Prince-	グリーンウッド	¥6090／AVG	
263	発売日未定	遊戯王ファイブディーズ タッグフォース5	KONAMI	価格未定／ETC	
264	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
265	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
266	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE	価格未定／未定	227
267	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT	
268	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG	
269	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	

PlayStation 3

6月発売予定のソフト

270	24日	WHITE ALBUM ～綴られる冬の想い出～	アクアプラス	¥7140／AVG	
271	24日	WHITE ALBUM ～綴られる冬の想い出～ 初回限定版	アクアプラス	¥9240／AVG	
272	24日	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	ガスト	¥7140／RPG	186・247
273	24日	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ 限定版「プレミアムボックス」	ガスト	¥10290／RPG	186・247
274	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	192

7月発売予定のソフト

275	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	アークシステムワークス	¥7140／FTG	201
276	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) Limited Box	アークシステムワークス	¥9660／FTG	201
277	8日	レッドファクション:ゲリラ(Spike the Best)	スパイク	¥2940／ACT	
278	8日	トゥームレイダー:アンダーワールド(Spike the Best)	スパイク	¥2940／A・AVG	
279	8日	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE	¥6980／RPG	194
280	8日	DEAD TO RIGHTS:RETRIBUTION (デッドトゥライツ リトリビューション)	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	207
281	15日	剣と魔法と学園モノ。2G	アクワイア	¥5229／RPG	
282	15日	タイガー・ウッズ PGA TOUR 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	
283	15日	実況パワフルプロ野球2010	KONAMI	¥6980／SPG	200
284	15日	NARUTO-ナルト- ナルティメットストーム (PlayStation3 the Best)	バンダイナムコゲームス	¥3800／ACT	
285	22日	ブラーレーサーズ	スクウェア・エニックス	¥7980／RCG	121
286	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥6990／ACT	216
287	29日	超次元ゲイム ネプテューヌ	コンパイルハート	¥7329／RPG	
288	29日	超次元ゲイム ネプテューヌ 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG	
289	29日	ModNation 無限のカート王国	SCE	¥5980／ACT	229

8月発売予定のソフト

290	5日	アサシン クリードII スペシャルエディション	ユービーアイソフト	¥3990／ACT	
291	19日	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	バンダイナムコゲームス	¥8379／ACT	
292	26日	ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980／ACT	
293	26日	MLB 2K10	Take-Two Interactive Japan	¥5800／SPG	

夏発売予定のソフト

294	夏	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥7140／RCG	

9月発売予定のソフト

295	2日	デッドライジング2	カプコン	価格未定／ACT	
296	9日	UFC アンディスピューテッド2010	ユークス	¥7329／FTG	
297	16日	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	¥8190／STG	48
298	9月	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	価格未定／RPG	
299	9月	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190／A・RPG	227

秋発売予定のソフト

300	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG	
301	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※3)	
302	秋	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	
303	秋	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980／STG	
304	秋	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980／STG	
305	秋	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
306	秋	アガレスト戦記2	コンパイルハート	¥7329／RPG	
307	秋	アガレスト戦記2 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG	
308	秋	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
309	秋	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG	220
310	秋	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	

冬発売予定のソフト

311	冬	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	価格未定／ACT	228

2010年発売予定のソフト

312	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON (エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	
313	2010年	信長の野望 Online	コーエーテクモゲームス	価格未定／RPG	
314	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	
315	2010年	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	
316	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	252
317	2010年	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
318	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
319	2010年	CLANNAD	プロトタイプ	価格未定／AVG	
320	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

2011年春発売予定のソフト

321	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG(※2)	

2011年発売予定のソフト

322	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

発売日未定のソフト

323	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG	
324	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定／ACT	
325	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
326	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
327	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG	
328	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL	
329	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定	
330	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG	
331	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG	
332	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG	
333	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT	
334	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	227
335	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
336	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
337	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG	
338	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG	
339	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG	
340	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT	
341	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG	
342	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
343	発売日未定	KILLZONE 3(キルゾーン3)	SCE	価格未定／STG	224
344	発売日未定	グランツーリスモ 5	SCE	価格未定／RCG	121
345	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG	
346	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG	
347	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG	
348	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG	
349	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG	
350	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
351	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	
352	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG	
353	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG	
354	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定／ACT	
355	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG	
356	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG	
357	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
358	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	
359	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	
360	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG	
361	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定	
362	発売日未定	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
363	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG	
364	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG	
365	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL	

PlayStation 2

6月発売予定のソフト

366	24日	猛獣使いと王子様	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
367	24日	猛獣使いと王子様 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
368	24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッド マッチ 闘劇ver.	SNKプレイモア	¥2940／FTG	

7月発売予定のソフト

369	1日	スカーレッドライダーゼクス	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG	
370	1日	スカーレッドライダーゼクス 限定版	レッド・エンタテインメント	¥9240／AVG	
371	1日	信長の野望・革新(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2079／SLG	
372	1日	真・三國無双4 猛将伝(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥1554／ACT	
373	1日	無双OROCHI 魔王再臨(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥4179／ACT	
374	8日	花と乙女に祝福を ～春風の贈り物～	アルケミスト	¥7140／AVG	
375	8日	花と乙女に祝福を ～春風の贈り物～ 聖ルピナスBOX	アルケミスト	¥10290／AVG	
376	8日	トゥームレイダー:アンダーワールド(Spike the Best)	スパイク	¥2940／A・AVG	
377	15日	EX人生ゲームII(PlayStation2 the Best)	タカラトミー	¥2079／TBL	
378	15日	NEW人生ゲーム(PlayStation2 the Best)	タカラトミー	¥2079／TBL	
379	22日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	
380	29日	夏空のモノローグ	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
381	29日	夏空のモノローグ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
382	29日	戦国無双2 (PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2079／ACT	
383	29日	戦国無双2 Empires (PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥1554／ACT	
384	29日	信長の野望・蒼天録 with パワーアップキット (コーエーテクモ the Best)	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT	

9月発売予定のソフト

385	9月	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
386	9月	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

11月発売予定のソフト

387	11月	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)～終焉の一秒～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
388	11月	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)～終焉の一秒～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
389	11月末	パンドラ ～君の名前を僕は知る～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
390	11月末	パンドラ ～君の名前を僕は知る～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

12月発売予定のソフト

391	12月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
392	12月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

2010年発売予定のソフト

393	2010年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

394	発売日未定	裏切りは僕の名前を知っている(仮)	角川書店	価格未定／未定	
395	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	

※3："PlayStation Store" 配信タイトルです。

Xbox 360

6月発売予定のソフト

396	24日	モンスターハンター フロンティア オンライン	カプコン	¥6090/ACT	174
397	24日	戦極姫2 ～華麗の乙女、風雲に乗ず～	システムソフト・アルファー	¥8190/SLG	204
398	24日	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂	ユービーアイソフト	¥7329/ACT	192

7月発売予定のソフト

399	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	アークシステムワークス	¥7140/FTG	199
400	1日	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) Limited Box	アークシステムワークス	¥9660/FTG	199
401	8日	DEAD TO RIGHTS:RETRIBUTION (デッドトゥライツ:リトリビューション)	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	207
402	8日	ライオットアクト 2	マイクロソフト	¥7140/ACT	198
403	15日	タイガー・ウッズ PGA TOUR 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
404	22日	NINETY-NINE NIGHTS II	KONAMI	¥7140/ACT	37・201
405	22日	ブラーレーサーズ	スクウェア・エニックス	¥7980/RCG	121
406	29日	アガレスト戦記ZERO Dawn of War	コンパイルハート	¥7140/RPG	
407	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼	サイバーフロント	¥7329/STG	
408	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼 限定版	サイバーフロント	¥11529/STG	
409	29日	スプリームコマンダー2	スクウェア・エニックス	¥7980/SLG	
410	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	¥7140/AVG	230
411	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 初回限定版	5pb.	¥9765/AVG	230

8月発売予定のソフト

412	5日	マグナカルタ2(Xbox 360 プラチナコレクション)	バンダイナムコゲームス	¥3990/RPG	
413	5日	アサシン クリードII スペシャルエディション (Xbox 360 プラチナコレクション)	ユービーアイソフト	¥3990/ACT	
414	26日	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	アイディアファクトリー	¥7329/AVG	
415	26日	ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	
416	26日	MLB 2K10	Take-Two Interactive Japan	¥5800/SPG	
417	26日	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	¥7140/AVG	222
418	26日	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	¥9240/AVG	222

夏発売予定のソフト

419	夏	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～CSエディション	プロトタイプ	¥5460/AVG	

9月発売予定のソフト

420	2日	デッドライジング2	カプコン	価格未定/ACT	
421	9日	UFC アンディスピューテッド2010	ユークス	¥7329/FTG	
422	15日	Halo: Reach	マイクロソフト	¥7140/STG	
423	15日	Halo: Reach リミテッド エディション	マイクロソフト	¥8610/STG	
424	15日	Halo: Reach レジェンダリー エディション	マイクロソフト	¥16590/STG	
425	16日	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	¥8190/STG	48

秋発売予定のソフト

426	秋	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	価格未定/STG	
427	秋	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980/STG	
428	秋	QUANTUM THEORY (クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980/STG	
429	秋	F1 2010	コードマスターズ	価格未定/RCG	
430	秋	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140/STG	
431	秋	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
432	秋	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/RPG	220
433	秋	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	
434	秋	SBKX Superbike World Championship -JP EDITION-	ラッセル	価格未定/RCG	

冬発売予定のソフト

435	冬	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定/RPG	
436	冬	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	価格未定/ACT	
437	冬	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	価格未定/ACT	228

2010年発売予定のソフト

438	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON (エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/ACT	
439	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～	KONAMI	価格未定/A・AVG	
440	2010年	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	価格未定/STG	
441	2010年	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
442	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
443	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT	
444	2010年	Fable III	マイクロソフト	価格未定/RPG	

2011年4月発売予定のソフト

445	7日	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定/ACT	

2011年春発売予定のソフト

446	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定/FTG	

2011年発売予定のソフト

447	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	

発売日未定のソフト

448	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/未定	
449	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	227
450	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
451	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
452	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定/未定	
453	発売日未定	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	

DSiウェア

6月配信予定のソフト

454	23日	G.Gシリーズ Z・ONE2	ジェンタープライズ	200DSiポイント/STG

7月配信予定のソフト

455	15日	ドラゴンクエスト モンスターバトルロード ビクトリー 専用カラーコードスキャナー	スクウェア・エニックス	200DSiポイント/ETC

Wiiウェア

2010年配信予定のソフト

456	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定/FTG
457	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定/未定
458	2010年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定/未定
459	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT
460	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定/A・AVG

配信日未定のソフト

461	配信日未定	エアロドラム	ユードー	価格未定/ACT
462	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定/SLG

PlayStation Network (PSP)

6月配信予定のソフト

463	25日	バクマツ☆維新伝(レボリューション)	アクワイア	無料/RPG

7月配信予定のソフト

464	1日	初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集デラックスパック2 もっとおかわり、リンレンルカ	セガ	¥3000/ACT

夏配信予定のソフト

465	夏	ワールド・ネバーランド ～ナルル王国物語～	アルティ	¥3800/SLG

配信日未定のソフト

466	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定/未定
467	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定/STG

PlayStation Network (PS3)

6月配信予定のソフト

468	24日	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター	セガ	¥3000/ETC

夏配信予定のソフト

469	初夏	いっき おんらいん	サンソフト	価格未定/ACT
470	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/STG
471	夏	Braid(ブレイド)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥800/PZG

2010年配信予定のソフト

472	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT

配信日未定のソフト

473	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定/TBL
474	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定/TBL
475	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定/TBL
476	配信日未定	SPACE INVADERS INFINITY GENE	スクウェア・エニックス	価格未定/STG
477	配信日未定	MOON DIVER	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT
478	配信日未定	ドリームクロニクル	ハドソン	価格未定/AVG

Xbox LIVE アーケード

春配信予定のソフト

479	春	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	価格未定/FTG

夏配信予定のソフト

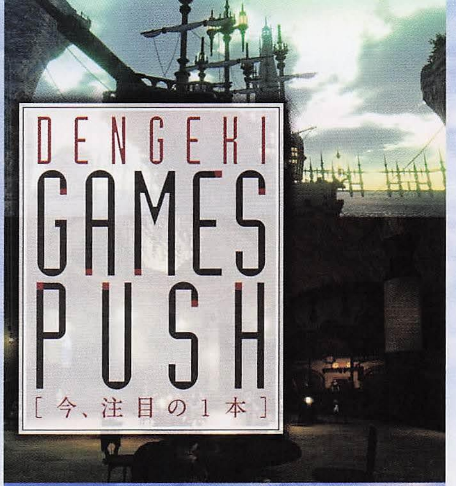
480	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/STG
481	夏	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	価格未定/STG

2010年配信予定のソフト

482	2010年	ぐわんげ	ケイブ	価格未定/STG
483	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定/ACT

配信日未定のソフト

484	配信日未定	デッドライジング2:CASE 0	カプコン	価格未定/ACT
485	配信日未定	SPACE INVADERS INFINITY GENE	スクウェア・エニックス	価格未定/STG
486	配信日未定	MOON DIVER	スクウェア・エニックス	価格未定/ACT
487	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント/ACT
488	配信日未定	ドリームクロニクル	ハドソン	800マイクロソフトポイント/AVG



αver.からどう変わるのか？ βバージョンのポイントを聞く

ユーザーからの意見を取り入れ、大幅にスピードアップしたバトルシステムなど、βテストではまったく別のゲームのような変化を遂げる本作。その具体的なポイントを、バトル担当者2人に直撃インタビュー。バトルシステムや成長システムなど、気になるあれこれをズバリ語ってもらった！

シンプルになり、スピード感が大きく増したβテスト以降のバトルシステムとは？

――まず、βテストでは、αテスト（※1）の結果を受けて、どういった点が変わるのかを教えてください。

岡田厚志氏（以下、敬称略）：バトルシステムに関して言いますと、αテストではまずアクションゲージ（※2）を待って、そのあとエフェクトゲージ（※3）にあわせて、プレイヤーの行動を決めていくシステムになっていたんですけども、そのあたりのテンポが悪いということで、今回見直しが入りました。具体的には、エフェクトゲージといわれていた3段階のゲージはなくなりました。

――同じコマンドでも、エフェクトゲージで命中率や攻撃力が増減していたのですが、それもなくなったのですか？

岡田：ゲージの量で変わることはなくなりましたが、ほかの要素で攻撃力の差をつけたりはしています。具体的に言いますと、アクションコマンドが増えています。例えば剣でいうなら「斬撃」「打突」などがありましたが、そのあたりのバリエーションが増えましたね。

佐藤制氏（以下、敬称略）：結果としてβテスト（※4）のバージョンでは、まったく別のモノと言っていいくらい変わっています。ただ、それだけに戦闘中のチャットは逆に厳しくなったかもしれません。というのも、アクションゲーム並のスピードでバトルが展開するので、忙しくてチャットをするのは難しい状態になっているんです。よって、それに対する回答として、チャットを使わなくても、ある程度の意思疎通を行えるシステムを考えています。

――それは具体的にはどういったものでしょう？

岡田：リーダーが「こいつを先に叩こう」とか、「あいつを眠らせろ」という指示を、チャットを使わずに画面の見た目でメンバーに伝えられるようなものです。例えば、あるターゲットを集中攻撃したいとき、そのターゲットを見









FINAL FANTASY® XIV ONLINE

ファイナルファンタジーXIV

何度かのαテストを経て、さまざまな意見を反映させたβバージョンの一部が見えてきた!!　来たるべきサービス開始に向けて、順調に歩みを進め始めた『ファイナルファンタジーXIV』。今回はβバージョンでのポイントを、注目のバトルを中心に開発者が語る！

ファイナルファンタジーXIV			
2010年発売予定		価格未定	
PS3	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力
2010年発売予定		価格未定	
PC	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力

「バトルのテンポは、かなりよくなります。αテストとは、別のゲームのようになっています」

『ＦＦⅩⅣ』バトルディレクター
岡田 厚志氏



『FFⅩⅣ』におけるバトルシステム全般を統括。『FFⅪ』でも、モンスターAIなどに携わる。

た目ですぐわかるような仕組みを取り入れています。
――それはマクロのようにカスタマイズ可能ですか？
岡田：マクロはマクロで、また別に実装されます。この指示はマクロでやろうというものではなくて、それとは別のシステムでやる予定です。もちろん、汎用的なものをたくさん用意したうえで、将来的にはカスタマイズして、ユーザーが自分で使い方を選べるようにしたいですね。

オートアタックは現在検討中 でもまずは、バトルのテンポアップが先決

――オートアタック（※5）の追加を望む声もあるようですが、こちらは検討していますか？
佐藤：僕らが目指しているものは、基本的にプレイヤーができる行動がとにかくたくさんあって、そこから自由に行動を選べるというゲームなんです。現状では、そこにオートアタックを当てはめたとき、どんな意味が出てくるのかという部分を検証している段階です。その結果として親和性がよいと判断できれば、実装していく可能性はあります。ただ今の段階では、検討しているとしかいえないですね。
――『FFⅪ』とはかなり違う形になりそうですか？
岡田：『FFⅪ』ではまずオートアタックがあって、その状態のままで、あとはTPがたまっているか、MPがどれだけあるかといった状況に合わせて、別の行動を乗せていくという形でしたが、今回は基本の攻撃から、何をするかを自分で選んでいけるという形ですね。
佐藤：もちろん、ただ「斬撃」「打突」を繰り返すだけならオートでもいいと思うんですよ。でも自分達としてはいろいろな選択肢を増やして、その場その場でやりたいことを選べるようにしたいという思いのほうが強いですね。

スピード感とテンポのよさを出すために行った、さまざまな調整

――では、バトルのテンポをよくするうえで、ほかに何か調整した部分があれば教えてください。
佐藤：アクションゲージは全体が長くなっていて、そのなかでこの技はこれくらい消費するといった、いわゆる“スタミナ”に近い感じになっています。使用するアビリティやウェポンスキルによってゲージの消費量も違って、例えば短剣をただ突くだけならかなり素早く連打できるようになります。またαテストでは実際に攻撃するまでが長かったのですが、現状ではかなりダイレクトに攻撃できるようになっています。操作感もかなり変わっていると思いますよ。加えて、モーションもキビキビ動くようになりましたね。
岡田：あと1つ、αテストだと、表現をログ（※6）に頼っていた部分が大きかったので、これも修正しています。やはり、常にログを追っかけているという状況はやめたいと思っていまして、現在戦闘中にログを見返す必要がないよう、さまざまな状況をアイコンやエフェクトで視覚的にわかるような調整をしています。

βテストで進化したシステムと新たに追加されるシステムの数々

――システムに関して、バトルレジメン（※7）はβテストではどういう形になるのでしょうか？
佐藤：バトルレジメンは、コミュニケーションをとらないとうまく使っていけないという指摘もあり、そのために先程も話しましたコミュニケーション手段を導入したというのもあります。システム自体を大きく変えるというよりも、今のシステムを進化させて、どう使いやすくしていくかというのを考えている感じですね。
――βテストで初めて導入されるシステムはありますか？
岡田：あるモンスターのどこかの部分が破壊できるという「部位破壊」のシステムが入ります。それによってバトルが有利になったり、戦利品に影響があったりします。
――角を折ると、その部位が戦利品になる感じですか？
佐藤：そうです。ウェポンスキルによって、どの種族の何を壊せるかが決まっています。加えて、攻撃の方向や立ち位置も重要になります。右腕は右側からしか狙えないとか。
――確かにαテストでは、ログで攻撃方向が表示されている点が気になっていました。
岡田：αテストでも、距離と方向（※8）が影響するものがあったのですが、ちょっと調整が甘かった部分があり、わかりにくかったんです。ただ、βテストでは、相手との距離や方向の違いは、顕著に出てくると思います。
――調整が進めば、NM（※9）のようなモンスターの追加や、大人数戦闘のテストを行う可能性もありますか？
岡田：ありますね。もちろんMMORPGなので、みんなで巨大な敵を倒す、という部分は期待されていると思いますから、そういった要素はこちらでも考えています。
佐藤：オンラインゲームって、人がいてなんぼのところがあるので、そのへんは外せないと思っているんですよ。少人数でも遊べるよう作ってはいますが、その少人数プレイをおもしろくするために、大人数プレイのおもしろさが削られてはならないと思うので、そこは気をつけています。
――βテスト以降の調整も含めて、バトルシステム全体で特に気をつけていることは？
岡田：やはりプレイヤーにできるだけ自由にプレイしてほしいのもあるのですが、今後、将来を見越して拡張ができるような、余裕のあるモノ作りをしていかないとならないな、という点に気をつけてますね。もちろん出し惜しみしているのではなく、最初からガチガチに作ってしまうと、ちょっとココを変えてこうしようということがやりにくくなるんです。セメントのように固まって形を変えられないものより、粘土のように形を変えられるようにしておいて、つけ足したり、不要な部分を取ったりできるような作り方を常に意識しています。

成長システムも大幅に進化! わかりやすく、カスタマイズもさらに深く

――成長システムについては、βテストで変わる部分はありますか？
岡田：αテストだと、フィジカルボーナス（※10）というものでHP、MP、ステータス（※11）など全部をアップできたんですけど、いろいろ検討した結果、やはり1つのポイントですべて成長できるのはよくないと判断したので、分けるようにしました。具体的にいうと、まずHPとMPはシステム側で上がるようにします。そしてステータスを上げるフィジカルボーナスに加え、属性パラメータを上げるエレメンタルボーナスが追加されました。やはりポイントが1つしかないと、みんなパラメータに全部振っちゃうので（笑）。それと、ステータスも6つに減らして、シンプルでわかりやすい形にしていきます。
――HPとMPの増加は固定になるのですね。これには種族差もあったりするのでしょうか？

keyword pick up

【※1：αテスト】ネットワークゲームなどで、正式テストの前に、一部のプレイヤーの協力で行われるテストプレイのこと。小規模の人数で、不具合のチェックや、インターフェイスの使い心地、サーバーの負荷といった、ゲームの基本的な部分のテストを行う。システム的には仮の場合が多く、ユーザーの意見を取り入れ、システムやグラフィックが大きく変わる可能性もある。『FFⅩⅣ』のαテストは、4月8日を第1回に、週2～3回のペースで続けられ、その意見を受けて、βテストではバトルシステムをはじめ、大幅な変更が行われている。P.256では、そのαテストでのレポートを紹介。

【※2：アクションゲージ】何かを行動するために必要となってくるゲージ。時間によって延びていき、αテストでは、これが最大になったときに行動することができた。なおβテストでは、テンポよくバトルが展開できるように、仕様が大幅に変更される予定。



▲アクションゲージは各コマンドの下に表示されていた。このゲージも長くなるようだ。

【※3：エフェクトゲージ】αテストで実装されているゲージ。アクションを決定すると半円状になったゲージが伸びていき、そのゲージの量によって、命中や攻撃が3段階に変化するというもの。1つのアクションの幅を広げていたが、ゲージがたまるのを待つ必要があったため、バトルを冗長にする要因となっていた。αテストでのプレイヤーの意見を取り入れる形で、βテストでは完全に廃止されることになった。

【※4：βテスト】αテストよりも大規模な人数で行うテストのこと。時間が限られず継続的なプレイができる可能性が高い。もちろんあくまでもテストなので、ここでもプレイヤーの意見を取り入れ、システムが変更される可能性がある。『FFⅩⅣ』のβテスト開始日はまだ未定。

【※5：オートアタック】『FFⅪ』で採用された、特徴的なバトルシステム。ターゲットを選んで「こうげき」を行うと、以降、自動的に通常攻撃を繰り返してくれるというもの。そのうえで、アビリティや魔法などを、状況に合わせて選択していくことになる。通常攻撃をしなくていいぶん操作に余裕があり、バトル中にチャットしやすい利点もあった。



◀『FFⅪ』ではオートアタックがバトルの中心だ。



『ＦＦXIV』プランナー
佐藤 制氏

敵の挙動や各種パラメータの設定など、『FFXIV』のバトルシステムの根幹を手がける。

「プレイヤーがやりたいと思っていることを拒絶するようなシステムにはしたくないと思います」

岡田：HPやMPってダイレクトにプレイに影響してくると思うんです。それが種族によって固定的に決められちゃうと、この種族でこれをやるとダメだって話になりがちだと思うんです。それは避けたいと思っていて、ララフェルでやりたい人も、βテストで追加予定のミコッテでやりたい人も、好きな種族でプレイしてほしいので、大きく変えるつもりはないです。あくまでもアバターを選ぶという意味で、自由にやってもらいたいなと。もちろん、男女でも差をつけないようにしています。

アビリティや装備品などのバリエーションはさらに増加中!

――αテストでも多くのアビリティ（※12）がありましたが、これもβテストで増えていますか？
佐藤：βテストでは、ギャザラーやクラフターに関するアビリティが追加されています。それから、アビリティとは違いますが、αテストでは左手に盾しか持てなかったんです。それがβテストでは、右手にこれ、左手にこれという風に、もうちょっと融通が利く形になっています。二刀流的な使い方をどのクラスでもできるイメージですね。
――あるクラスで覚えたアビリティを別のクラスでも使える仕組みは継承されますか？
佐藤：はい、それが本作のコンセプトだと思うので、ほとんどのアビリティはどの職種でも流用できる形になってます。また装備についても、αテストでは、魔法使い系でプレートアーマーを装備できませんでしたが、βテストでは装備できるようになります。
――その場合、何か制約があるのですか？
岡田：もちろん向き・不向きは別の問題です（笑）。鎧を着たまま魔法を撃つのも、あっていいかなとは思います。でも、ちゃんと魔法に適した格好をした人が使う魔法と同じ効果では、納得がいかないでしょう。そこはやはり、制約がついてます。そうしないと、魔法使いもみんな鎧を着ちゃうことになりますから（笑）。
――装備の話が出ましたが、装備部位は増えますか？
岡田：弓とは別に、投擲武器（※13）の部位が追加され、ここに装備することで「投擲（とうてき）」のアクションコマンドが追加されます。ギャザラーやクラフターが通常攻撃で石を投げますが、それを強くしたのがファイターやソーサラーでの投擲武器だと思っていただければ。

ギャザラーやクラフターなど生産職の楽しみ方はどうなる!?

――αテストのギャザラーやクラフターはかなり攻撃面が苦手ですが、それはそのままなのでしょうか？
岡田：基本的にはそのままです。やはりダメージソースとしては期待できない役回りだと思うので、攻撃面は弱めです。ただ、バトルのなかでほかにできることは増やしていきたいと思っていますね。相手のHPを減らす役割はファイターやソーサラーにまかせるとして、それ以外の何か、例えば弱体であったり、戦利品ボーナス（※14）だったりとかで、各クラスの特徴を出していければと思います。
――例えば採掘一筋でいきたい人が、どうしても1人で戦わなければならないときはどうすればいいのでしょう？
岡田：やはり、いろいろなクラスで遊んでいただきたいのもあるので、その必要があるときは、アーマリーシステム（※15）で違う武器を装備してもらって、一時的に別のクラスになってもらいたいなと思います。ただ、今どうしても採掘をしなくてはいけないのに、モンスターに襲われてしまったというときのために、緊急時に使えるアビリティを用意しようかなとも考えています。
――最後に、βテストを楽しみにしているプレイヤーへメッセージをお願いします。
岡田：αテストの意見を受けてどんどん修正しているので期待して待っていてください。特に今回、バトルシステムが変わって、かなりテンポよくサクサクプレイできるようになっているので、そこを期待してほしいと思います。
佐藤：プレイヤーがやりたいこと、思っていることを拒絶するようなことはしたくないなと思います。みんなが好きなことをやって、でもそれがうまくまとまっているような、そんなプレイスタイルを許容できるようにしたいです。それが、今度のβテストで垣間見えるんじゃないでしょうか。



▶新しく公開された、リアルタイムのイベントシーン。後ろには蛮族らしき姿も見えるが……？

keyword pick up

【※6：ログ】バトルや会話などのメッセージ履歴。『FFXI』では、パーティメンバーの状態異常など、このログから判断するしかない情報も多く、ジョブと状況によっては常にログを追っていなければならない場合もあった。『FFXIV』では、会話とバトルのログを分けることができるだけでなく、パーティメンバーの状態異常などもアイコンでわかるなど、できるだけログを追わなくていいよう、調整されるようだ。

【※7：バトルレジメン】複数のプレイヤーが特定の技同士を組み合わせて出すことで、さまざまな効果を得られるシステム。『FFXI』における「技連携」に近い。タイミングが非常に難しいため、αテストではほとんど成功しなかった。

【※8：距離と方向】相手との距離や、攻撃する方向によってダメージが変わるというシステム。『FFXI』でも、遠距離攻撃で似たような要素が採用されているが、今回の『FFXIV』においては、バトル全体に大きく関わってくることになるようだ。

【※9：NM】『FFXI』でのノートリアスモンスターの略で、出現条件が厳しく、強力なモンスターのこと。これに相当する存在も『FFXIV』で登場する予定。

【※10：フィジカルボーナス】ランクアップで得られるボーナスポイント。αテストでは、これをHP、MP、ステータス、属性ステータスなどに自由に振り分けることができた。βテストではステータスアップ専用のポイントとなり、属性ステータスは専用の「エレメンタルボーナス」が導入されるなど、いくつか仕様が変更されている。

【※11：ステータス】αテストの場合は、腕力、活力、器用、敏捷、知力、精神、魅力、運勢の8つ。βテストでは6つに減って、よりシンプルになる。

【※12：アビリティ】クラスごとに修得できる、さまざまな特殊能力。一度修得したアビリティは、ほかのクラスで使うこともできるなど、非常に自由度の高いシステムになっている。

【※13：投擲武器】槍術士ならジャベリン、斧術士ならフランシスカなど、特定のアイテムを投げて攻撃する武器。ギャザラーやクラフターも含め、基本的にほとんどのクラスで投擲は可能のようだ。

【※14：戦利品ボーナス】そのクラスがいるだけで、戦利品にボーナスがつくというシステム。鍛冶師なら金属系の戦利品、採掘師なら鉱物系の戦利品と、ある程度取得物の傾向は決まっている。このほか、特定の種族を弱体できるなど、クラフターやギャザラーに属するクラスは、ただ生産や採集を行うだけでなく、戦闘で使える特殊な能力を持っている。

【※15：アーマリーシステム】武器を持ち替えるだけでクラスを変更できる、いわゆるジョブチェンジに近いシステム。戦闘中以外なら、いつでも変更可能なので、状況に合わせて自由に切り替えることができる。防具などは最低限の装備に自動的に変更できるほか、事前に設定しておいた装備の組み合わせに着替えることも、できるようになるようだ。



エオルゼア放浪記
～ある冒険者の軌跡～

今年の4月から、毎回数時間という限定された時間で実施されてきたαテスト。そのテストでは、ただ戦うだけでない、遊びの幅の広さを垣間見せてくれる楽しみ方も可能だった。ここでは、そうした一味違ったαテストプレイのレポートを紹介する!!



BOOK 1 Plode Lbmの生産職人大作戦
職人生活も楽しめそうですね

αテストが始まってから格闘士メインでプレイしていましたが、今度は生産系の「クラフター」の1つである鍛冶師でプレイしてみました。鍛冶師はその名のとおり、金属を使った武器などを製作できるクラス。αテストではアイテムの製作しかできませんが、製品版では消耗した武器などを修繕したりすることもできるようです。また、実行できるギルドリーヴは製作を中心としたローカルリーヴで、支給された材料を使って依頼品を作成する内容となっています。ローカルリーヴでは成功報酬のほか、通常の製作と同様にランクを上げるための修練値も獲得可能。そのため、序盤のうちはローカルリーヴでランクを上げるのがメインになりそうです。なにせ元手がタダですしね（笑）。通常の製作の場合、製作の大まかな流れは右記の2～3とほぼ同じですが、材料を自分で用意します。また、クリスタルも消費するため、ローカルリーヴなどで事前に獲得しておく必要もあります。さらに、進捗が100%になったあとは「フィニッシュワーク」(品質の向上効果？）を施すことも可能。とりあえずランク13になるまで鍛冶師でプレイしてみましたが、製作で使う道具を自作できる点は、いかにも職人ぽくていい感じ。店で売っている普通の道具よりも高性能な道具を自作して、さらに高品質なアイテム製作を狙うといった楽しみは、職人冥利に尽きますね。



中間素材にもHQ品が!

◀『FF XI』の合成とは違い、中間素材にもHQ（ハイクオリティ）品が存在。これを使うと高品質なアイテムが完成しやすいようです。

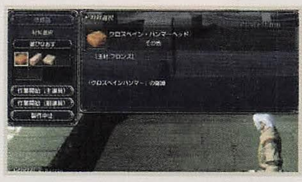
[ローカルリーヴ（鍛冶師）の一連の流れ]

1 ローカルリーヴを受けて依頼者から材料を受け取る



▶冒険者ギルドでローカルリーヴを受けたら、依頼者と話して製作に必要な材料を受け取る。製作品をキャンプなどにいるNPCに届けるタイプのローカルリーヴは、受ける際に冒険者ギルドから直接材料が支給される。材料は1個ぶん多くもらえるので、製作に1回失敗してもクリアは可能。

2 「依頼品」メニューから製作するリーヴを選択



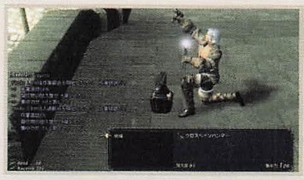
◀アクションメニューの「製作」を選択し、「依頼品」から受注したリーヴを選ぶと、製作に必要な材料が自動的に材料スロットにセットされる。あとは通常の製作と同様に使う道具（主道具か副道具）を選んで製作を開始。材料の残数や製作品の完成数は、リーヴ情報の「作業進捗」で確認できる。

3 状況に応じたコマンドを選択しつつ依頼品を製作



▶製作では「作業鍛冶」「突貫鍛冶」などのコマンドを選択し、耐久度が0になる前に進捗（Progress）が100%になればアイテムが完成。作業中は集中力が増減し、これが高いほど高品質のアイテムができやすくなる。なお、ローカルリーヴではアイテム完成時の集中力の高さが報酬に直結する。

4 依頼品がすべて完成したら依頼者に報告して報酬GET!



◀指定数の依頼品が完成したら、あとは依頼者に話しかけて報告すればクリア。成功報酬のアイテムやクリスタル、ギルなどが獲得できる。評価が高いと、追加の成功報酬がもらえることも！　なお、ローカルリーヴでの支給材料や完成品は、自分のものにしたり売却・譲渡したりすることはできない。



BOOK 2 Noa Lbmの幻術士最強への道
αテストの上限であるランク20に!

幻術士一筋でプレイし続け、ついに幻術士ランク20に到達！　最初の頃はリムサ・ロミンサを出てすぐの場所にあるエーテライト「キャンプ・ビアデッドロック」を拠点に、周辺のラットや北西のコブラン、プークを獲物として走り回りました。ケアルやストンスキンを覚えてからは「強い相手」を倒すこともできるので、サクサクとランクが上がっていきます。だけど、モンスターの争奪戦に苦労したので、もっとモンスターが大量にいれば……！　その後、ランク15になる頃に、ビアデッドロックから北へ進み、拠点を「キャンプ・ブラッドショア」に移しました。モンスターを倒したり、ギルドリーヴを1人でこなしているうちに念願のランク20に！　このランクで修得したケアルIIは、瀕死の状態からほぼ全快してしまうほどの回復量でした。パーティでは心強い存在になれそうですね！　ちなみにブリザドなどの攻撃魔法は「知力」を、ケアルなどの回復魔法は「精神」を上げるとダメージや回復の量が増えますので、優先的にフィジカルボーナスを振りたいところです。そしてランク20になったあと、初めてパーティを組む機会が訪れます。驚いたのは、パーティで回復役をメインにしている人はフィジカルランクが高く、ソロ活動がメインの私はクラスランクが高かったのです。なるほど、同じ幻術士でも行動によってランクの上がり方が異なるようですね。幻術士のアビリティ（魔法）は、全般的に強力なものが多いので、とにかくランクを上げたい人は、幻術士を一度経験してみることをオススメします！



▲スキルランクが上がれば、ダンジョンの強敵とも対等に渡り合えるように！



電撃PlayStation

Vol.474　¥650（税込）　6月25日発売

表紙は『ラストランカー』！『トトリのアトリエ』も大特集

表紙＆特集は、7月15日に発売される注目のRPG『LAST RANKER（ラストランカー）』。力がすべてを支配する世界で最強の戦士を目指すジグの物語や、特徴的なシステムについて徹底分析する。2つ目の特集は、スクウェア・エニックスが放つ『The 3rd Birthday』。主人公“アヤ”の新しい物語やシステムなどの詳細を、ぜひチェックしてほしい。さらに発売直後の『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』を、18ページもの大ボリュームで徹底攻略。E3速報企画や、電撃4コマVol.103の付録もお楽しみに！

特集
- LAST RANKER（ラストランカー）
- The 3rd Birthday
- トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

特報
- 超次元ゲイム ネプテューヌ
- イースvs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
- L@ve once（ラブ・アット・ワンス）

付録
- 電撃4コマ Vol.103

電撃ARCADE アーケードゲーム

Vol.19　¥1,180（税込）　6月30日発売

白熱中の『WCCF 08-09』を徹底攻略！W杯出場選手のカードインプレッションもあり！

現在、南アフリカで熱戦が続いているW杯。日本では呼応するようにサッカーカードゲーム『WCCF 08-09』が白熱中だが、本誌でも同タイトルを徹底攻略！　開発者インタビュー、ユーザー参加型企画、W杯出場選手のカードインプレッションなどで、プレイヤーの勝利をアシストする。そのほか『三国志大戦3 WAR BIGINS』、『BBH 2009 覇者』、『悠久の車輪 ～Eternal Wheel～』など、人気カードゲームもとことん攻略。付録のトップローダー2種類にお気に入りのカードを入れたら、いざゲームセンターへ出陣！

特集タイトル
- WCCF 08-09
- 三国志大戦3 WAR BEGINS
- BBH2009 覇者
- 悠久の車輪 ～Eternal Wheel～
- ロード オブ ヴァーミリオン2





付録
トップローダー2種類
※トップローダーは透明です。付録にカードは含まれません。

WHITE ALBUM-綴られる冬の想い出- ザ・コンプリートガイド　7月9日発売！

アルバムモードの全項目をコンプリートするための攻略チャートに加え、トロフィーの獲得条件やイベントの発生条件など、あらゆる要素を徹底解析！　もちろん、関連イラストやイベントCGなど、魅力的なビジュアルの数々もバッチリ収録しています!!
■全96ページ／¥2,100（税込）

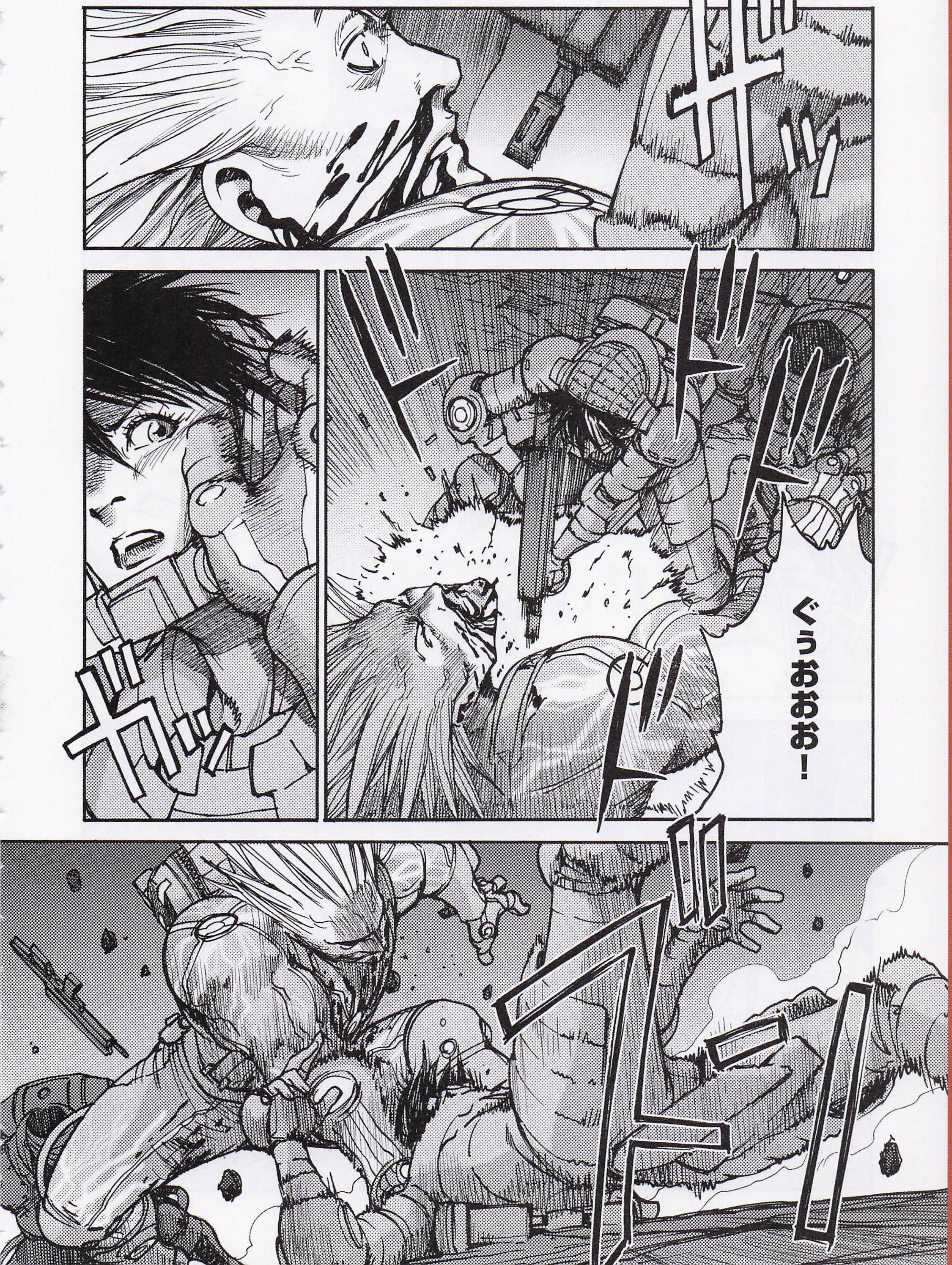


仲間を守るため……
次号、ボルト…散華!?

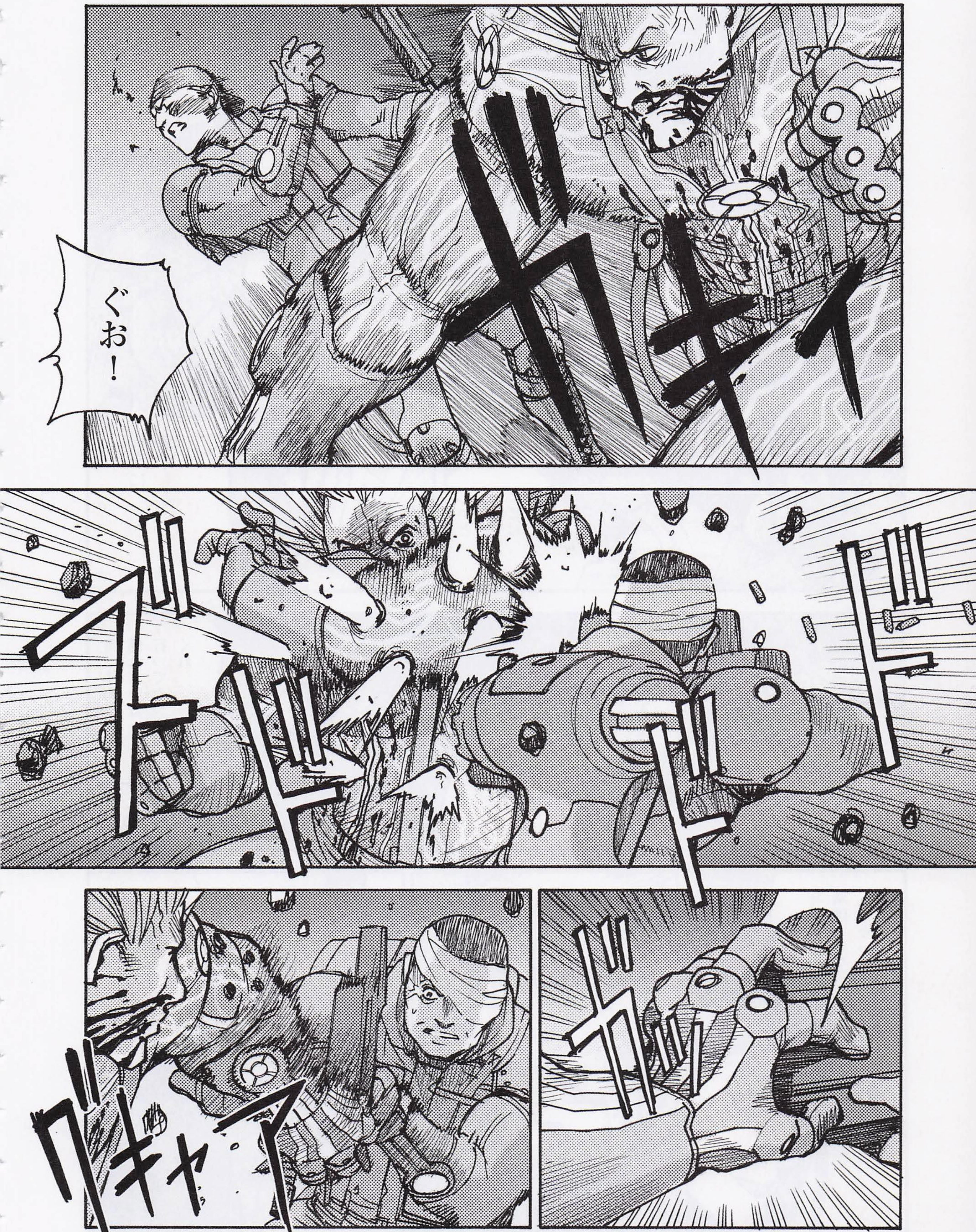
To be Continued‥

(7月29日発売の電撃ゲームスvol.11へ続く)
※コミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」についてはP.288より逆にお読みください。

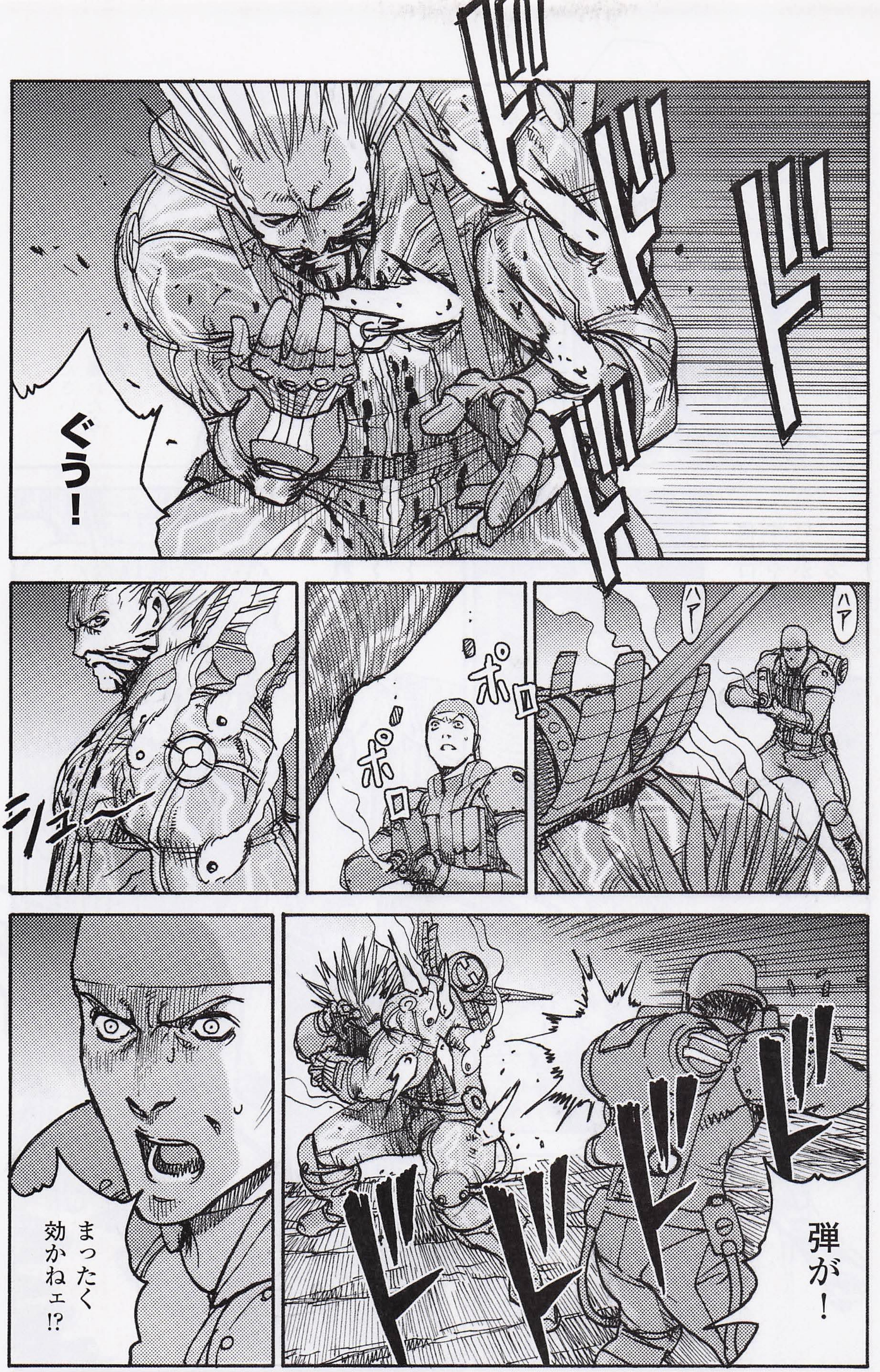

がは…
ぐうっ… 痛みだと… なぜだ!?
てんめェ〜〜!
うっ… ニーナ 起きろ!
真っ赤に 染めてやる!


ギッ
ぐうおおお!
ガッ


くははは！
いい顔だ！オールド狩りは最高の娯楽だな！

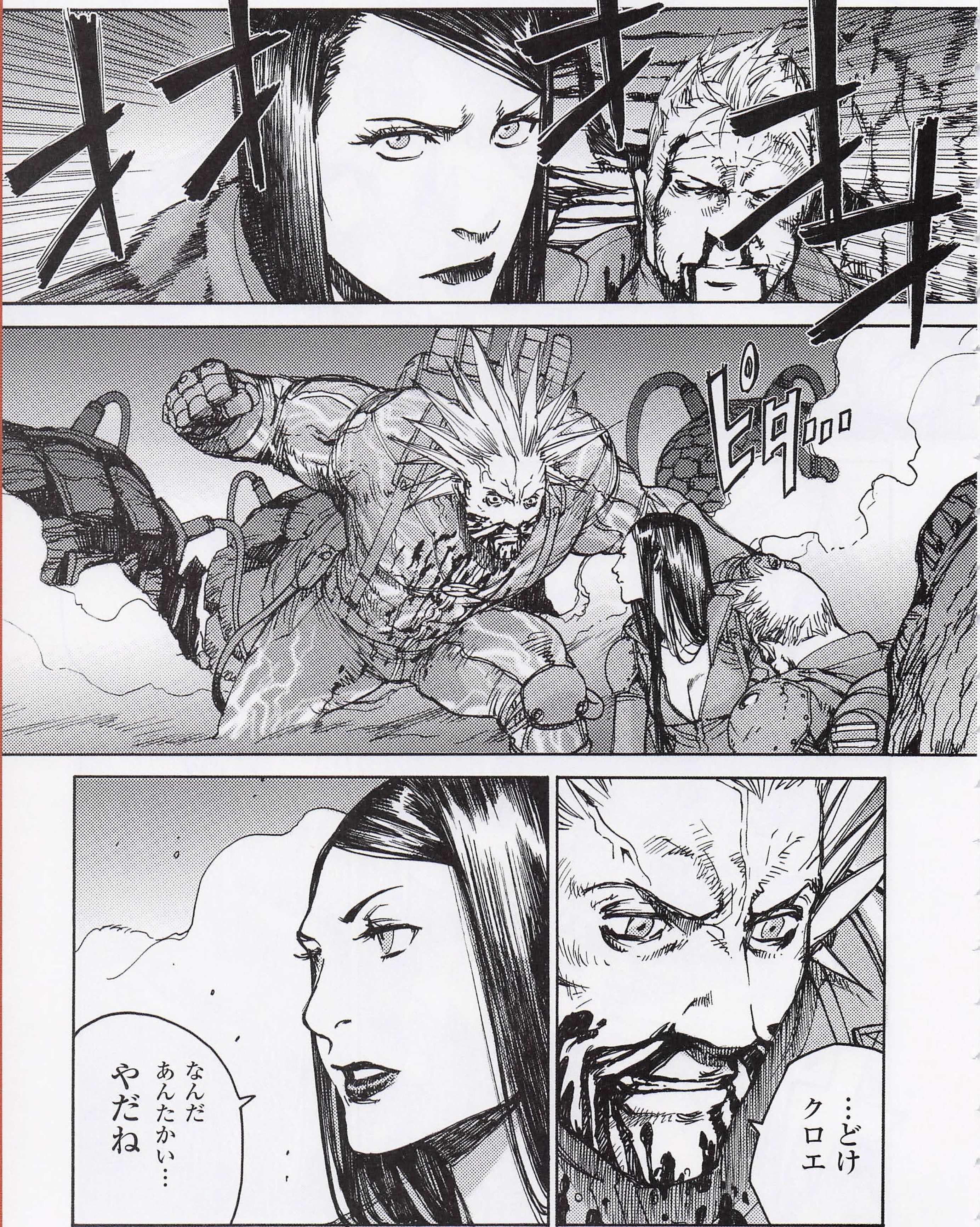

ガキイ
ぐお！
グギャア


そんな攻撃じゃダメだわ！
ダッ
急所に集中しないと！
クロエ！
ボルト！
じっとしてなここは任せて…
奥に仲間が倒れている行ってやってくれ
至急脱出だ！
わかったわまず隊長からよ
オレはいい
オレはあの化物をしずめる
入口で合流だからな
年寄りが無理しちゃって


ドドドドド
ぐう！
ハァ
ハァ
ポロ
ポロ
シュ～
弾が！
ドドドドド
まったく
効かねェ!?


大尉！
やめてください！
これ以上暴れたら
施設が崩壊して
しまいます！
後は
私らが！
だまれ…
大尉！
だまれ！
だまれェ〜〜〜〜〜〜〜〜！
他に口出し
するやつは
いるか!?
…いるか!?
ひっ!?
くそ…


大事な人なんだよ
この人は…
大事なモノは
守るんだ
あんた
私には
そう言ってたよね
ピシ…
ピシ…
ガラ
ガラ


オオオオオ
ピタ…
…どけ クロエ
なんだ あんたかい… やだね



ドーン
ドーン
ぐあ！
止まれ！
邪魔だ！
ガキ
あぐっ！
ゴオオオ


じじい！
まだくたばるなよ！
なんだありゃあ!?
おいおい…AKよりキモいモノの登場かよ
ふん！
潰す虫が増えたか
だがじじいが先だオレは細かい性格なんだよ


ドスッ
ボルト！

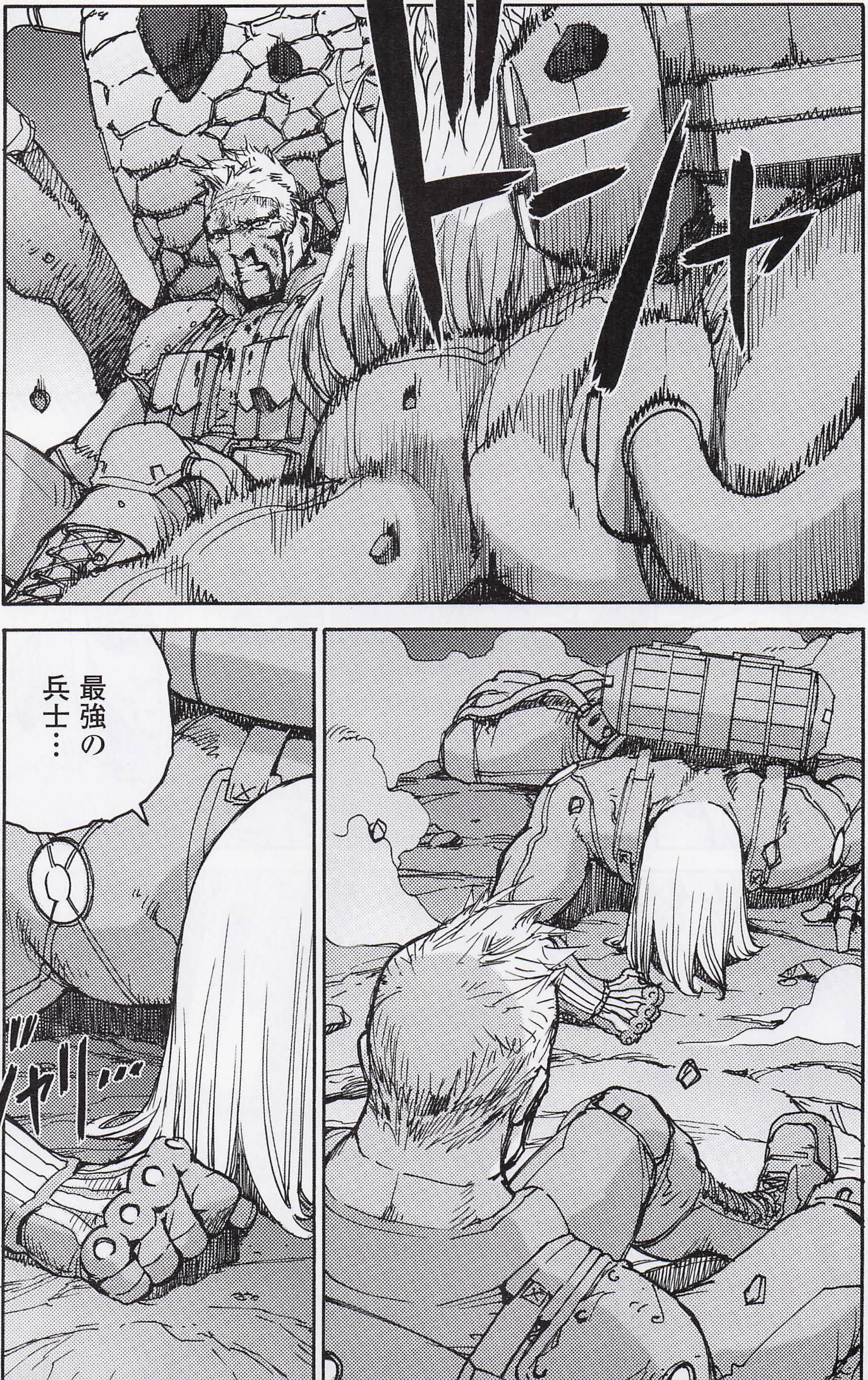

ニーナ…
誰かの気配が…
いや… 憎しみが…
あぐっ！
お… おい
うっ… 怒り…
強い 嫌悪…
これは…
AKから!?


ダダッ
近い！
警戒しとけ！
このAKの数スゲエな…
感心してる場合じゃないでしょ
ゾワ…
ザザザッ
今のは…



ピキ…
お…
あっ…!

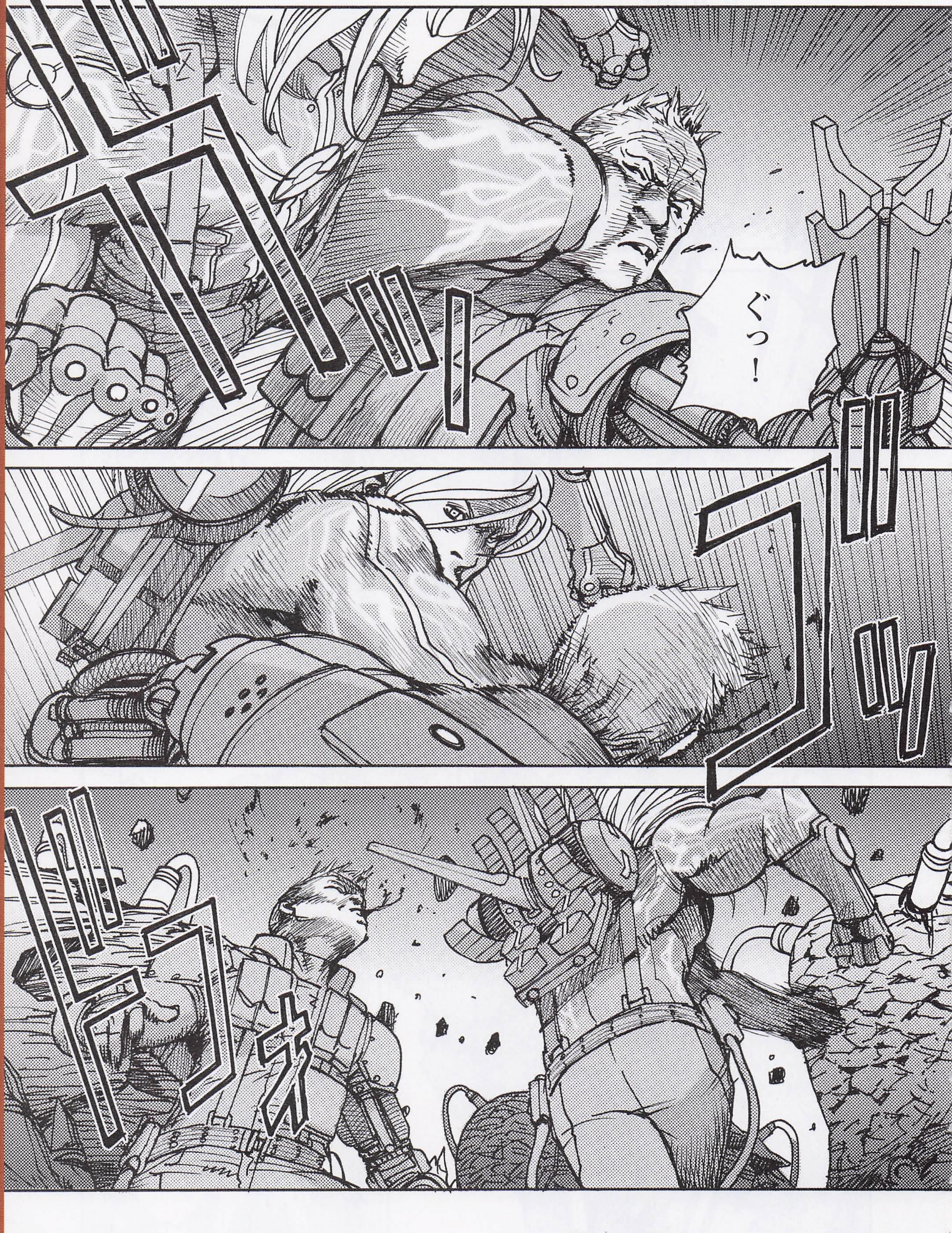

オレは最強なんだ…
負けなしのエリート…
ガロ大佐の右腕…
オレはしくじらない
このスーツを裏切らない！
オレは勝つ！
お…おまえ…
勝ち続ける！
ドギ

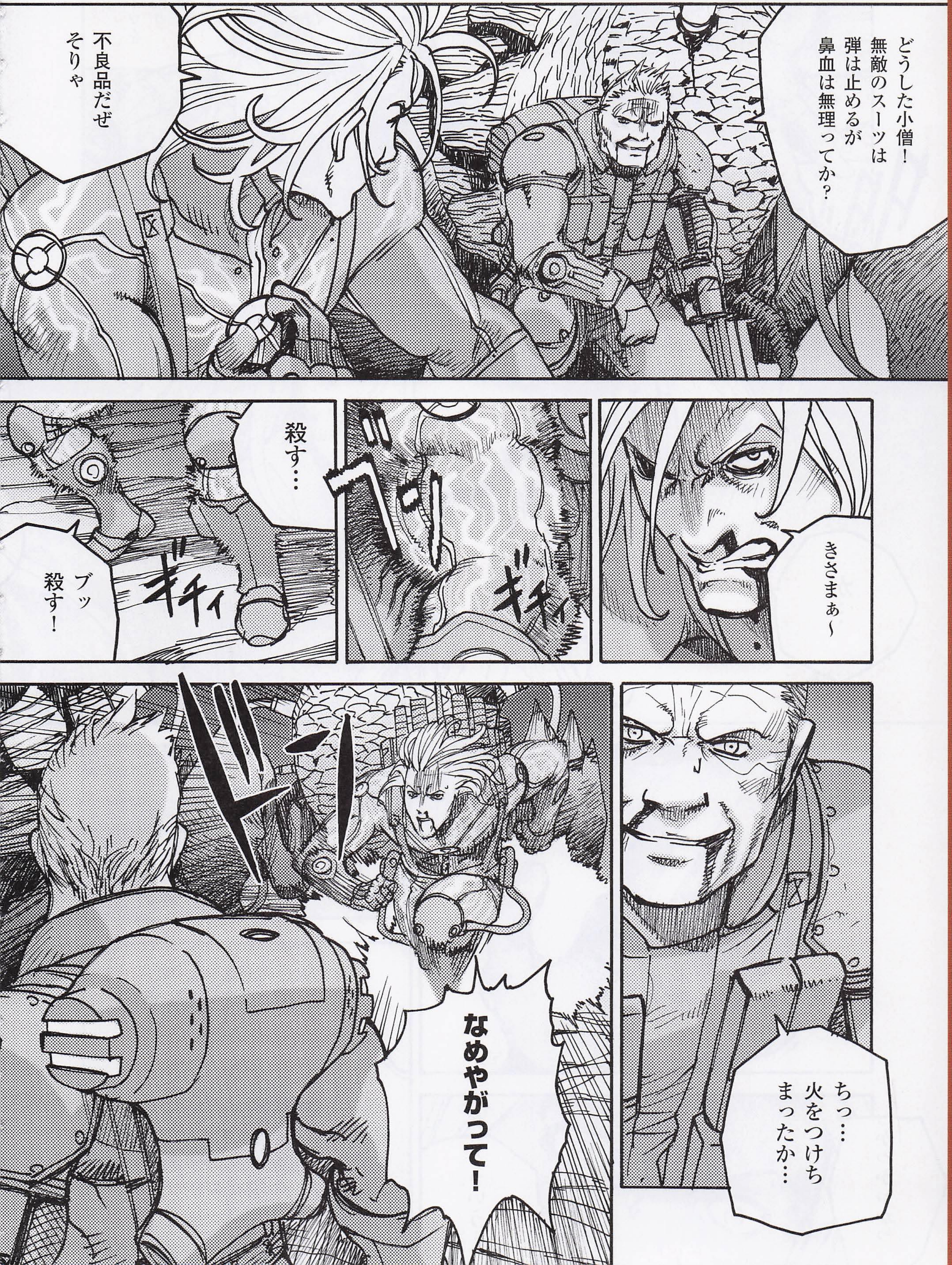

ドシャ
最強の兵士…
ジャリッ


ドォォォーン
ズリ…
ドッ
ったく…最近のガキは…
ズズ…
AK（エイクリッド）が…

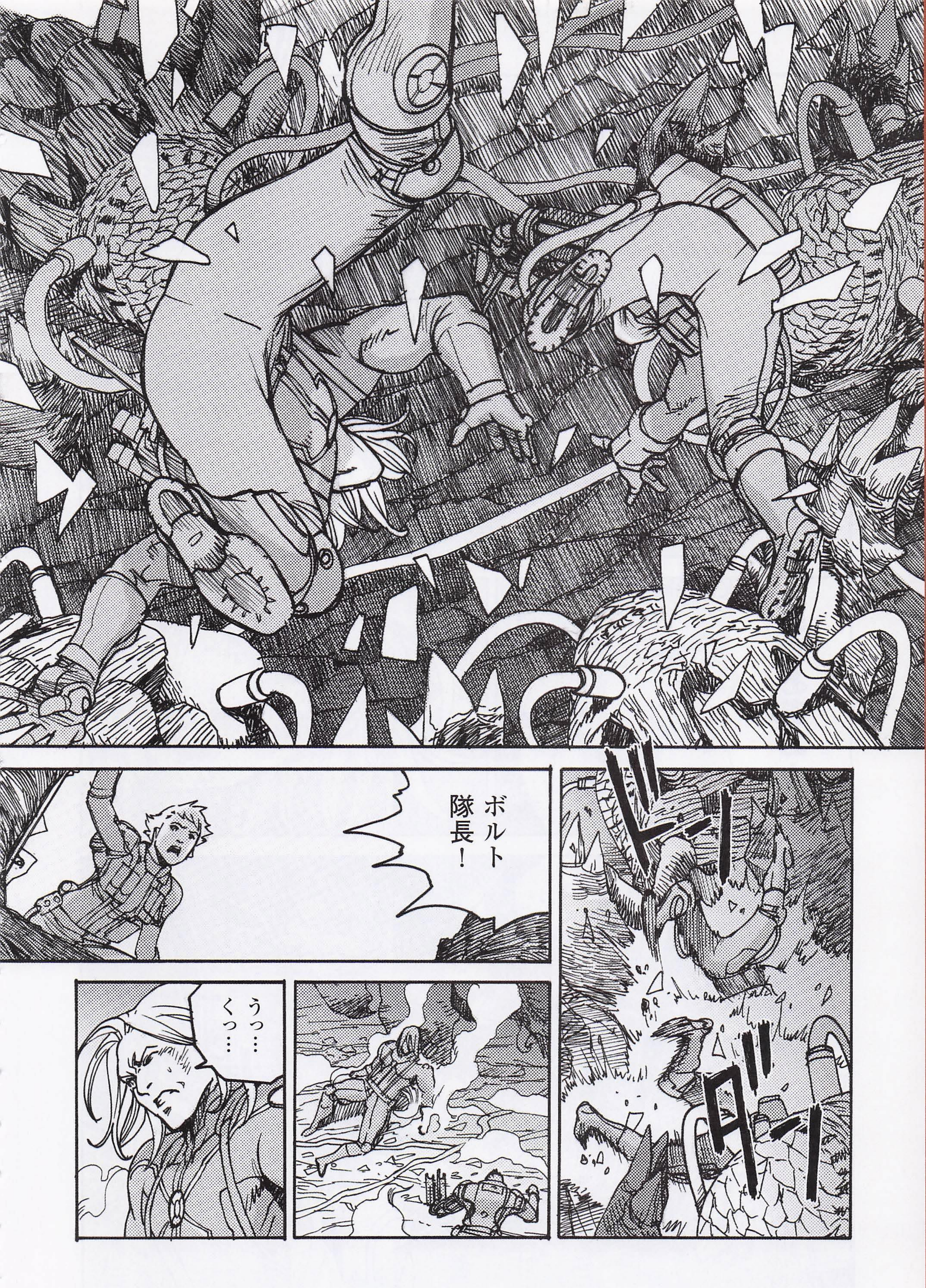

やっぱり不良品だな…
パンチが弱くなってるぜ
決め技と言うのは…
こうだ！

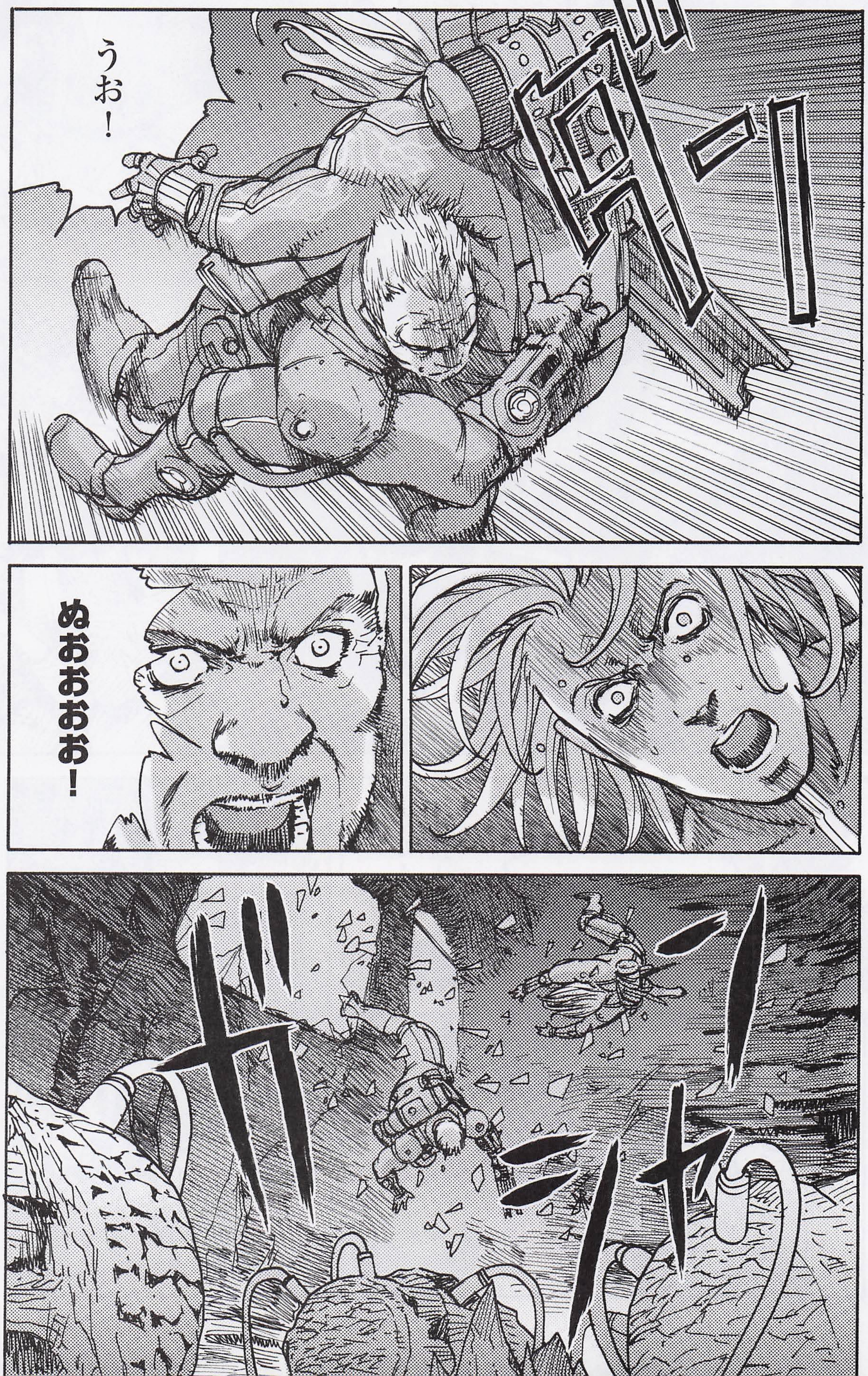

ヒューン…
ガガガガガガ
おおおおあああ!
砕けろォォォォ!


ぐっ！


どうした小僧！
無敵のスーツは
弾は止めるが
鼻血は無理ってか？
不良品だぜ
そりゃ
きさまぁ～
ギチィ
ギチィ
殺す…
ブッ
殺す！
ちっ…
火をつけち
まったか…
ド
なめやがって！

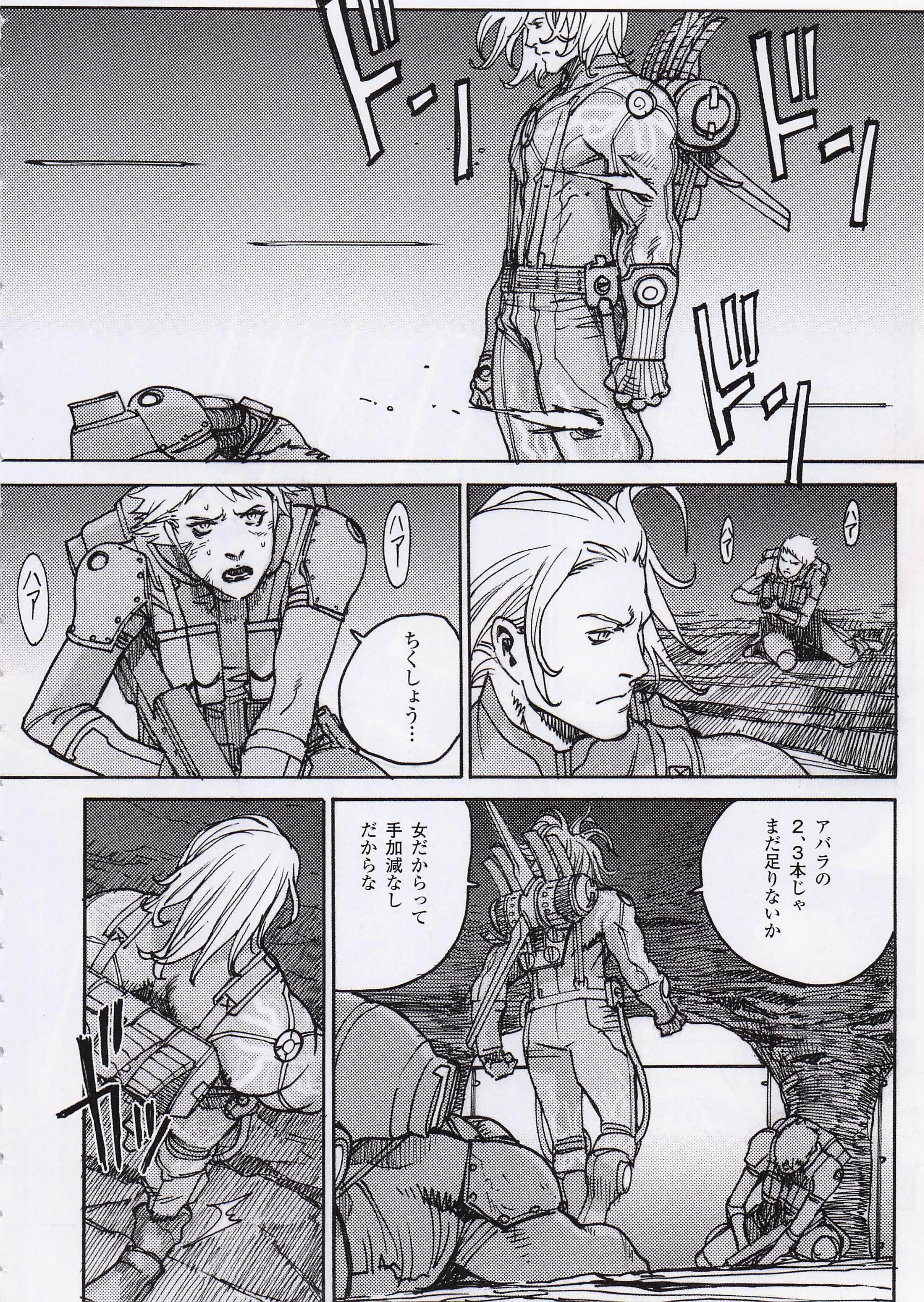

バカが…このスーツを着てる限りすべて無駄骨なんだよ
悪あがきがそんなに楽しい…
タタッ
か…
ブル
ブル
どういう…
かっかっかっ


ボルト
隊長！
うっ…
くっ…


うお！
ぬおおおお！


レオ大尉！
大尉！
ザコは…
引っ込んでろ！
じじい…
厄介な
モノを…


どこへ行く…
おまえの
相手は…
ああ?
このオレだ!
ぐお!?

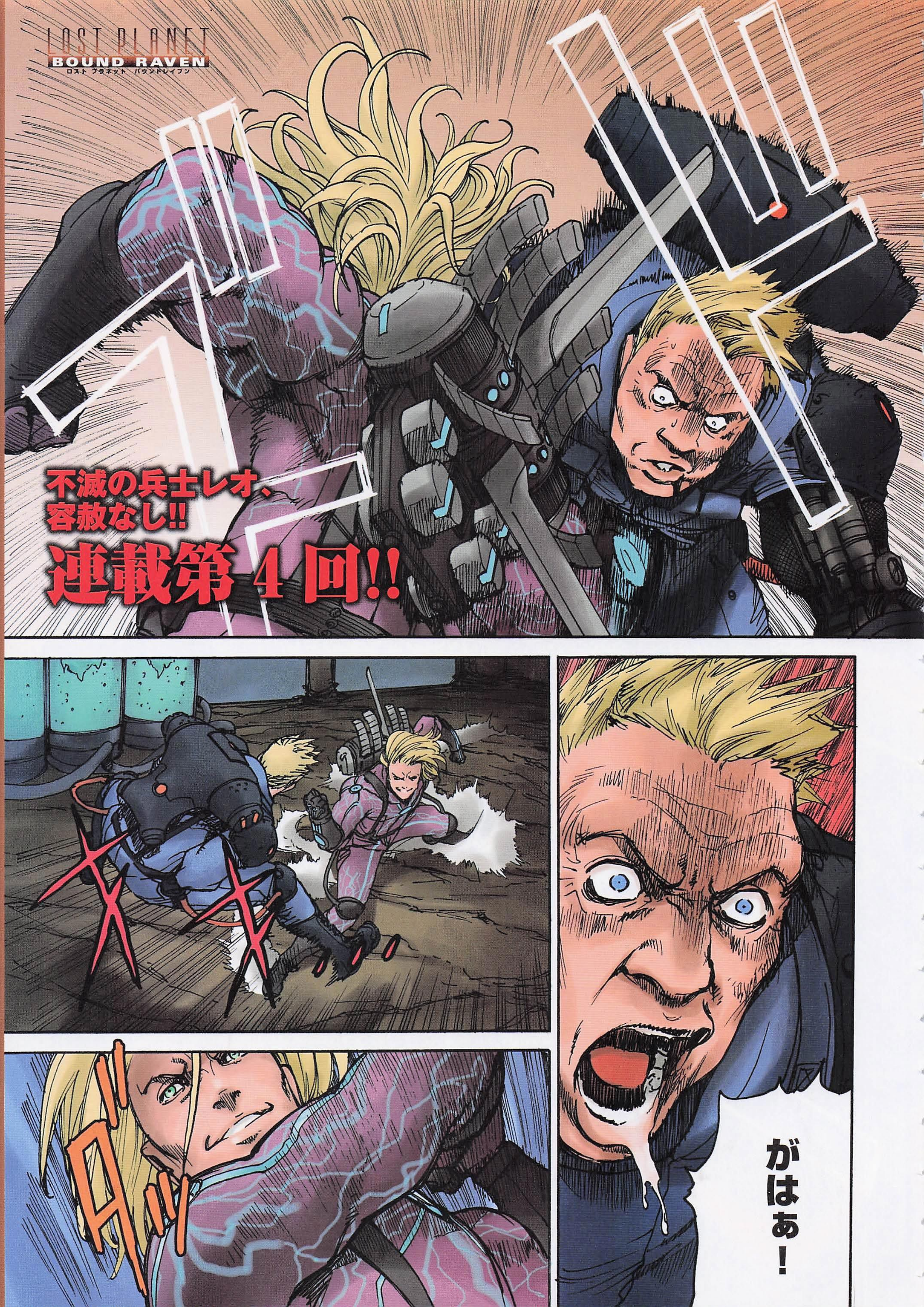

ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ちくしょう…
アバラの2、3本じゃまだ足りないか
女だからって手加減なしだからな


ふん



LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:3

LOST PLANET
BOUND RAVEN Episode:3

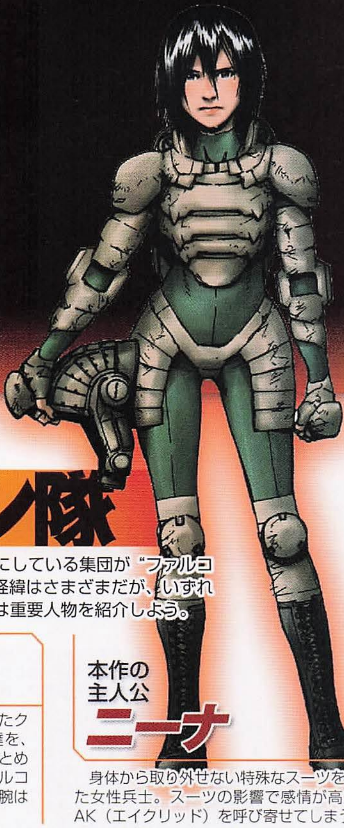


「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN
ロスト プラネット　バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

前作と『ロスト プラネット 2』の間の物語を描いた「バウンドレイブン」。温暖化が始まったEDN-3rdの片隅で雪賊の間に何が起こり、『2』へとどう繋がっていくのか。ゲームをプレイしている人はもちろん、未体験の人もここをチェック！





高速のファイター
レオ
組織で大尉を務める若き兵士。研究施設に侵入したファルコン隊に、特殊スーツの圧倒的なパワーで襲い掛かる。ファルコン隊の誰かと因縁があるようだが…。

謎の組織
NEVEC
半世紀以上前からEDN-3rdの入植事業を行っている謎多き組織。EDN-3rdでAKから発見された新種のエネルギー・T-ENG（サーマルエナジー）を独占し、ある目的のために暗躍している。



スーツの特徴 1
鉄壁の防御
スーツには、至近距離から撃たれたマシンガンの銃弾を、T-ENGを集中させることで防ぐ性能があるようだ。ロケットランチャーなどの威力のある武器はともかく、通常の銃器による射撃では致命傷は与えられないだろう。

スーツの特徴 2
驚異の回復力


ハーモナイザーが全身に装着され、通常の何倍もの速度でダメージを回復させられる。当然T-ENGの消費量も莫大になるため、バックパックも通常より大型のものを必要とする。

スーツの特徴 3
高速移動


やはりT-ENGを集中、増幅させることで身体能力を飛躍的に高める性能が備わっている。体の各所に付けられたハーモナイザーを介して、足にT-ENGを集中させれば、一時的だが移動能力を高めることが可能。腕なら腕力の強化もできる。



敵の黒幕？
ガロ大佐
NEVEC（ネベック）の軍部で大佐を務める男性兵士。村でニーナが起こした事故の現場に駆けつけ、彼女の仕業と断定し、激しく憎んだ様子から、彼女とは浅からぬ因縁を持っている様子。ちなみにレオ大尉が装着したスーツは、どうやらガロ大佐が贈ったもののようだ。果たしてその真意とは？

傭兵部隊
ファルコン隊
砂漠地帯に拠点を構え傭兵を生業にしている集団が“ファルコン隊”だ。隊員が入隊するに至った経緯はさまざまだが、いずれも戦闘に長けた人物ばかり。ここでは重要人物を紹介しよう。



ボルト隊長
ひとクセもふたクセもある傭兵達を、人望と実力でまとめ上げているファルコン隊の隊長。左腕は義手のようだ。

本作の主人公
ニーナ
身体から取り外せない特殊なスーツをまとった女性兵士。スーツの影響で感情が高ぶるとAK（エイクリッド）を呼び寄せてしまう。



ケンゾウ
研究者という前歴を持つ男性兵士。雪賊・サンドレイダーの襲撃を受けている村を救った際、凶弾により左目を失ってしまった。



ハル
ニーナと仲がよく、彼女のことを気にかけている兵士。狙撃の名手で、バイク型VS（バイタルスーツ）に乗りながらでも狙撃できる。



ルイーズ
VSの整備をすることもできるメカニック兼女性兵士。AKを呼び寄せてしまうニーナの能力を忌み嫌い、彼女とは距離を置いている。



クロエ
クールビューティといった面持ちの女性兵士。ハルと同様に狙撃の名手ということで、狭いところでの戦闘を極端に嫌っている。



ヘクター
ルイーズと親しい巨漢の男性兵士。長身、髭面、スキンヘッドと一見強面だが、寡黙で仲間を気遣う優しい一面も持ち合わせている。



ルカス
真面目な性格で何かと正論を吐く男性兵士。いつもボルトやほかの仲間にいさめられているが、情報処理能力の高さには定評がある。

前回までのあらすじ
NEVECがAKを捕獲しているという情報を聞きつけ、施設の破壊に向かったファルコン隊。洞窟の奥で発見した施設では、小型AKや大型AKからT-ENGの抽出が行われていた。その独自の研究の数々を目の当たりにし、驚きを隠せないファルコン隊の隊員達。そこへ研究施設幹部のレオ率いるNEVEC兵が現れる。見たこともない異様なスーツをまとったレオは、圧倒的なスピードと格闘術で次々と隊員達を倒していく。一方、戦意喪失から立ち直ったニーナは仲間の元へと向かうのだった。

前回の物語の重要なポイント
ゲーム版の前作『ロスト プラネット エクストリーム コンディション』では、主人公・ウェインを始めとした限られた人物に“ハーモナイザー”が与えられていた。この装置はT-ENGを体内に取り込んで循環させることで、所有者に超人的な治癒・回復能力を与える装置である。当初はウェインやNEVECの一部の幹部を中心に使われていたハーモナイザーだが、「バウンドレイブン」の時代では量産が行われ、雪賊達にも出回るようになっている。ただし量産型はコストダウンを行ったためか、ウェインたちが持っていた初期型よりも回復スピードの面で遥かに劣っている。それでも、環境が厳しく、また日常的に戦いが行われるこの星の兵士には、もはやなくてはならない装置になっているのだ。

そんなハーモナイザーの性能を利用して、無敵の戦士を作り上げることはできないだろうか——。

NEVECのなかにそう考えた人物がいたのであろう。レオのスーツには腕、肩、胸、脚と、至るところにハーモナイザーが埋め込まれている。これほど多くのハーモナイザーが稼動すれば、攻撃を受けると同時に回復を行うこともできるはずだ。その結果、相手の攻撃を瞬時に無力化してしまう無敵の兵士が誕生したのである。

しかし、これだけのハーモナイザーを使って身体に負荷をかけている以上、使う側にもダメージがあるものと思われる。前作の主人公は、ハーモナイザーの影響で記憶喪失になってしまったが、レオの身にも何か変化が起こるのだろうか？

NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.288より逆開きで始まります。



電撃ゲームス Vol.10

デンゲキニンテンドーDS 8月号増刊
2010年6月18日発行・発売
第10巻 第15号 通巻166号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7530(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
ラブプラス＋

STAFF

■**電撃ゲームメディア総編集長**　江口聡

■**編集長**　千木良章

■**副編集長**　野村一真／本多昇

■**デスク**　宮下雅史

■**編集**　飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀

■**ライター**　青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／宇佐美理沙／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中村信之介／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一

■**編集補助**　保坂真優美／森田留衣

■**デザイン**　虻川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野冊／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ

■**カメラマン**　小木野洋也／須藤希久／高野裕靖／田北宏次／塚原孝顕／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／松田和弘／尹哲郎

お便りの宛先

〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。編集部による気になるゲームのレポートや取材報告、iPhone情報などがアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.145参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。未経験者歓迎)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字 こ のゲームの思い出　編集部が語る

■**ゴルフ（FC・1984年・任天堂）**
友達の父君がハマっていて、一緒にプレイしたらおもしろかったのが『ゴルフ』との出会い。当時はアイアンやパターすら知らなかった。My親父にも薦めたが相手にされず。（野村）

■**ゴーストタワーの魂の石（ゲームブック・1986年・富士見書房）**
『AD&D』をモチーフとしたシリーズの第2弾。主人公が1人で冒険をするゲームブックが多いなか、『DQⅡ』的に、パーティを組むところが珍しかった記憶があります。（TTR）

■**ゴールデンアックス（AC・1989年・セガ）**
村人の悲鳴が印象的ですが、実はコレ、映画「ランボー」の、山中で襲われる保安官の悲鳴を流用してます。今でも「ランボー」鑑賞中にそのシーンが来るとニヤニヤしてます。（まっつ）

■**ゴールデンアックス（MD・1989年・セガ）**
これのためにメガドライブを購入したようなもの。2人プレイに必要な別売りのコントロールパッドが本体を買った店になく、年末に市内のおもちゃ屋を回ったのもいい思い出。（雅）

■**コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ（PCエンジン・1990年・日本テレネット）**
エロい。それだけで中学生だった僕が注目せざるをえないタイトルでした。やっとの思いでCD-ROM²を買い、初めに買ったのが本作と『ヴァリスⅢ』。わかりやすい。（megane）

■**コラムス（GG・1990年・セガ）**
ゲームギア本体と同時発売となったパズルゲームの（たぶんSEGAファン的には）金字塔的タイトル。メガドライブ版含め、本当によくプレイしましたね、女子と。（倉西）

■**コラムス（GG・1990年・セガ）**
ゲームギアは画面がすごくきれいでしたよね。アーケードでハマった『コラムス』が移植されたので欲しかったのですが、ほかに遊びたいソフトがなかったので結局買わず…。（じゅし）

■**甲竜伝説ヴィルガスト（SFC・1992年・バンダイ）**
当時、ゲームこそプレイできなかったけど、愛読してたコミックボンボンにちょっとエロい漫画が載っていて興奮した気が。ビキニアーマーとかネコミミをこれで覚えた。（アラケン）

■**魂斗羅スピリッツ（SFC・1992・コナミ）**
「俺、地球守ってる」という使命感に駆られ、学校をサボる→『魂斗羅』禁止令が出る→テニスラケットを銃器に見立て女子を追いまわす→親を呼ばれる……青春じゃのう。（先輩）

■**豪血寺一族（AC・1993年・アトラス）**
この頃に出た格ゲーは何でもプレイしてた気がする。そこまでやり込まなかったのでそれほど思い入れは……。変身して若返ったり、BGMが歌になっていたりしたのが印象的。（谷口）

■**この世の果てで恋を唄う少女YU-NO（SS・1997年・エルフ）**
菅野ひろゆき（当時は剣乃ゆきひろ）氏が手がけたAVGで、並列世界を見事に描いた神ゲーですね。義母の亜由美さんのリストカットを防ごうと試行錯誤した日が懐かしい。（そみん）

■**この世の果てで恋を唄う少女YU-NO（SS・1997年・エルフ）**
バッドエンドですら自身の体験とし、それを感動につなげてしまうシナリオ＆システムが素晴らしい。SS版のクリア後は、PC-98版もプレイしてしまった。なぜならば……。（平岡）

■**この世の果てで恋を唄う少女YU-NO（SS・1997年・エルフ）**
もとはPCのアダルトゲームですが、サターン版はセーフということで。賛否両論あれど、個人的にはシステム、シナリオともにいまだにAVGの頂点かと。A.D.M.Sが画期的！（ＫＫ＠）

■**ゴジラ ジェネレーションズ（DC・1998年・セガ）**
DCと同時発売の怪作。ひたすら街を破壊するのが目的で、のっそりした動きが逆にリアルさを醸し出していた気がしないでもない。ジャイアント芹沢博士には驚いたw（おしょう）

■**高機動幻想ガンパレード・マーチ（PS・2000年・SCE）**
NPC間の人間関係を探るのが楽しかった。靴下集めもハマったなぁ。ただ、物語は裏設定が膨大すぎてあまり理解できなかったけど（笑）。アーカイブスでの発売を希望！（編集O）

■**こみっくパーティー（DC・2001年・アクアプラス）**
ハマっていた理由は忘れましたが、当時はかな～り好きでした。DC版を挙げたのは、9,800円になったDCをこれだけのために買ったから。DC所有ソフトは今でもこの1本のみです。（石丸）

■**コンバットクイーン（PS・2002年・タイトー）**
周防玲子、小池栄子など、当時の人気グラビアアイドル達が戦闘アンドロイドに扮する実写取り込みのAVG。主演の周防さんにインタビューしたから覚えてた。ゲームは……。（宮下）

■**ことばのパズル もじぴったん（PS2・2003年・ナムコ）**
まわりはゲームをしない友達が多かったので、みんなで家に集まったときなど、こういう手軽にできるゲームは重宝しました。特に女性陣の反応がよくてニヤリでした。（トミー）

夏真っ盛りのVol.11は初公開のビッグタイトルがめじろ押し!!

少しずつ誌面リニューアルをしていますが、今号はいかがでしたか？　次号は真夏の暑さに負けない、ビッグタイトルのホットな情報がめじろ押し！　Xbox 360の注目タイトルを集めた小冊子付録や、ガンプラ30周年の企画記事など、ゲームスならではの特集も要チェックです！

電撃ゲームス Vol.11
7月29日(木) 発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。


PSP
PlayStation Portable
油断したら死ぬ
恐怖の同人ホラーがPSP®に登場!!
コープスパーティー
ブラッドカバー リピーティッドフィアー
"プレイステーション・ポータブル"専用ソフト
廃校監禁ホラーアドベンチャー
2010年8月5日発売予定
通常版 ：6,090円(税込)
初回限定版：8,190円(税込)
コラボイベント続々開催!!
店舗別予約特典も著名イラストレーターとのコラボレーション!!
初回限定版同梱特典など詳しくは公式サイトをCHECK!!
http://5pb.jp/games/corpse/
発売元：株式会社5pb. 〒154-0003 東京都世田谷区野沢4-21-13 駒沢STUDIO
ユーザーサポート：TEL:03-6824-9707 受付時間 13:00～18:00(弊社休業日、土日祝日を除く)
©2010 Team GrisGris / 5pb. Inc.
"PlayStation" および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



電撃ゲームス Vol.10
デンゲキニンテンドーDS 8月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年6月18日発行・発売 第10巻 第15号 通巻166号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7530(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-08
Ⓛ-2010/8/17
4910165360801
00619

電撃ゲームス Vol.10 付録『ラブプラス＋』特製ブックマーク【表面】

▲ミシン目にそって切り離し、裏面に示してある本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



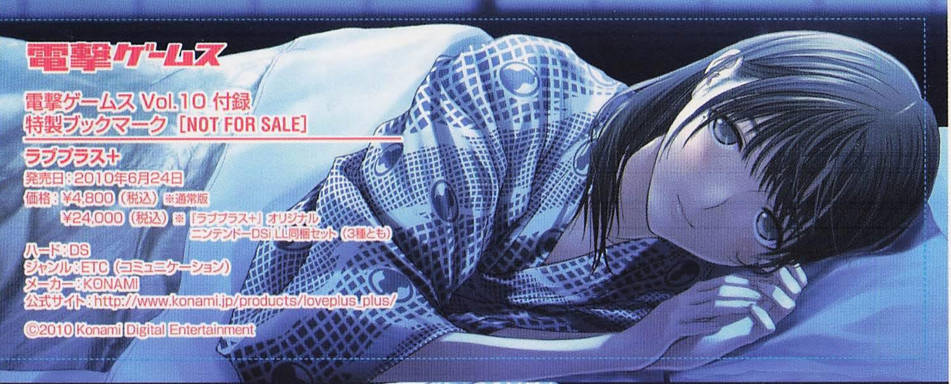


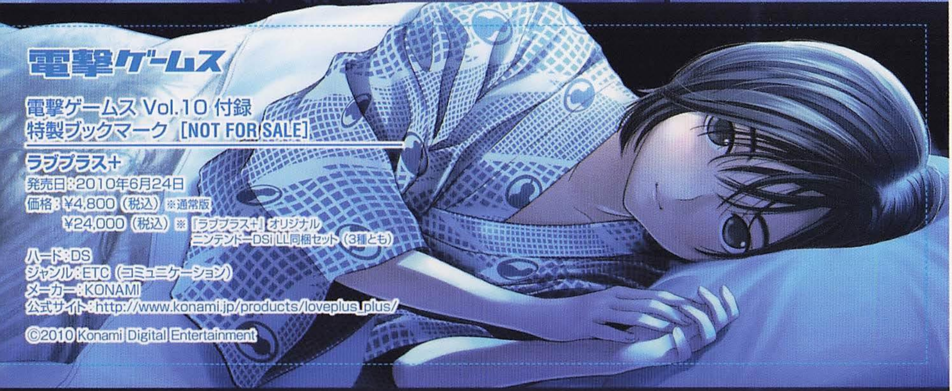




電撃ゲームス Vol.10 付録『ラブプラス+』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。







ラブプラス+

LOVEPLUS PLUS

電撃ゲームス Vol.10 付録 特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

ラブプラス+

発売日：2010年6月24日

価格：¥4,800（税込）※通常版／¥24,000（税込）※『ラブプラス+』オリジナル ニンテンドーDSi LL同梱セット（3種とも）

ハード：DS　ジャンル：ETC（コミュニケーション）　メーカー：KONAMI

公式サイト：http://www.konami.jp/products/loveplus_plus/

電撃ゲームス

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

郵 便 は が き

1 6 0 - 8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.10「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

住所 〒　　　　　　都道府県

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具ではっきり
書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 ,

7 , , 8 9 10

11 , , その他

12 13 14 , ,

15
①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone ⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

電撃ゲームス

希望商品番号
(P.147を参照)

Vol. 10
読者アンケート

良い例
2 4 7 6
● ② ③ ④

悪い例
24 3 5
① ② ③ ④

22 機種名

23 その他 24 その他

25 , , 26

27 機種名

28 29 , , その他